LA PRIMA RIVISTA ITALIANA DEDICATA A PLAYSTATION

100% SUPER CONSOLE PLAYSTATION

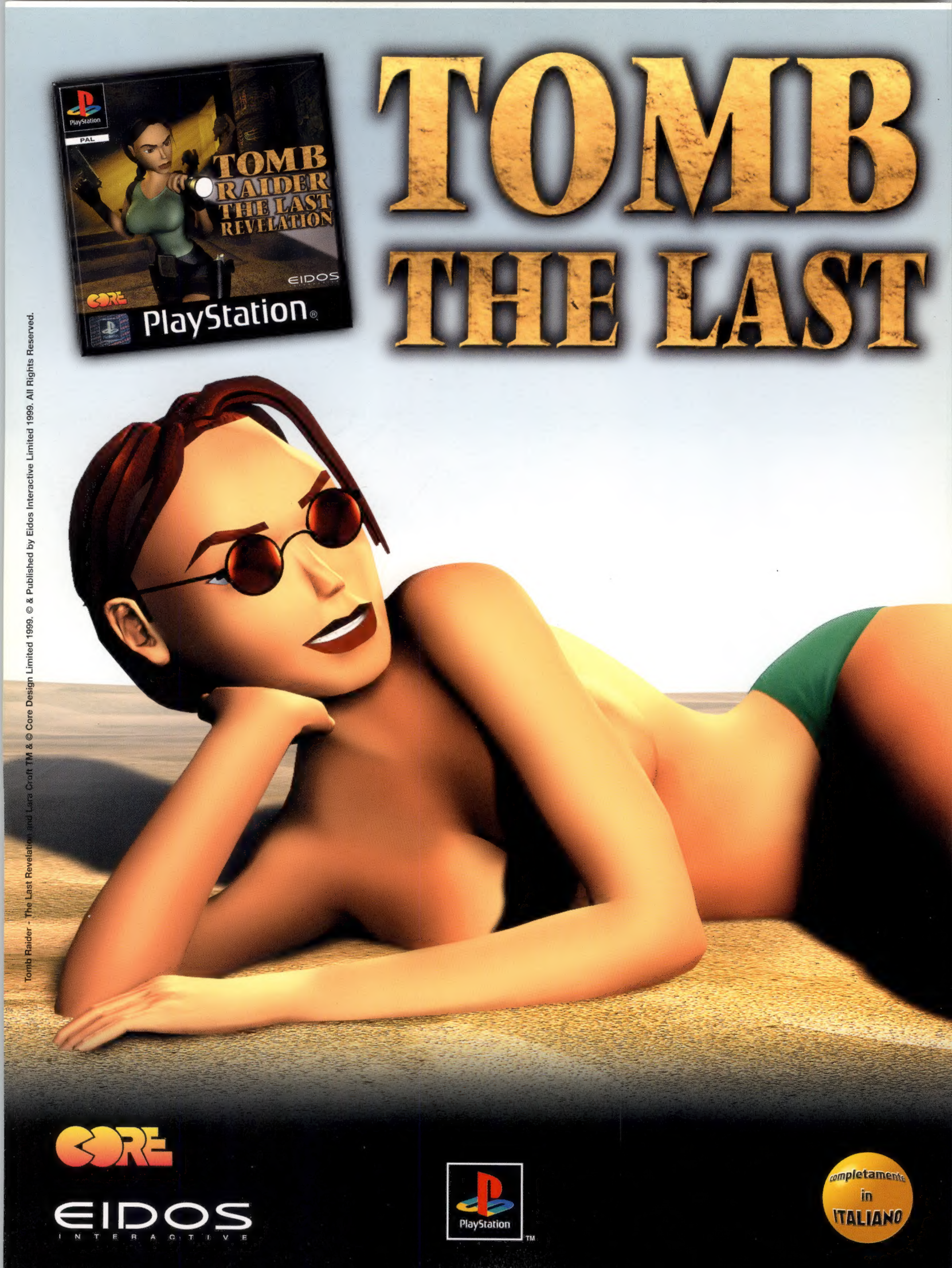
RECENSITI
BIOHAZARD 3
E ALTRI 31
GIOCHI!

IN ANTEPRIMA
ARMORED CORE 2 (PS2)
STREET FIGHTER EX 3 (PS2)
ONIMUSHA (PS2)
GRANTURISMO 2
LEGEND OF DRAGOON
PARASITE EVE 2
BIOHAZARD GUN SURVIVOR
RUNABOUT 2
DIE HARD TRILOGY 2

NOVEMBRE
1999
L.7.000
Gruppo Editoriale FUTURA
WWW.FUTURA-GE.COM

SPYRO 2: GATEWAY TO GLIMMER

INSOMNIAC INFIAMMA (ANCORA) PLAYSTATION


TOMB
THE LAST
TOMB RAIDER THE LAST REVELATION
PAL
EIDOS
CORE
PlayStation
Tomb Raider - The Last Revelation and Lara Croft TM & © Core Design Limited 1999. © & Published by Eidos Interactive Limited 1999. All Rights Reserved.
CORE
EIDOS
INTERACTIVE
PlayStation
completamente
in
ITALIANO

RAIDER
REVELATION
PREPARATEVI
AL NUOVO
IMPATTO
guarda
GAME NETWORK
DIGITAL TELEVISION
www.gamenetwork.it
gioca in
GAME ON LINE.IT
www.gameonline.it
divertiti con
HX HalifaX
www.halifax.it

Sommario

N°64 - Novembre 1999

PREVIEW

Armored Core 2 (PS2)	24
BioHazard Gun Survivor	44
Die Hard Trilogy 2	34
GranTurismo 2	30
Legend of Dragoon	40
Onimusha (PS2)	26
Parasite Eve II	42
Runabout 2	46
Street Fighter EX 3 (PS2)	28

REVIEW

BioHazard 3: the Last Escape	66
Choro Q Wonderful	124
Crash Team Racing	78
Destrega (PAL)	114
Dino Crisis (PAL)	70
Final Fantasy VIII (PAL)	74
Fisherman's Bait	118
Formula 1 '99	82
Front Mission 3	72
ISS Pro Evolution	84
Jade Cocoon	104
Killer Loop	110
LMA Manager	88
Macross VF-X2	100
Madden NFL 2000	90
NBA Basketball 2000	92
NFL Blitz 2000	92
NHL Championship 2000	94
Pac-Man World	120
Pop'n Tanks	124
Powerful Baseball	122
Puchi Carat	116
Quake II	96
Rat Attack	112
Ready to Rumble	108
Spyro 2: Gateway to Glimmer	76
Star Wars Episode 1: The Phantom M.	102
This is Football	86
Thrasher: Skate and Destroy	106
Tom Clancy's Rainbow Six	98
Trick'n Snowboarding	94
Waku Waku Volleyball	122

PLAYGROUND 06

Mensile di dialettica videoludica. Ovvero la rubrica della posta...

PLAYFAQ 12

Frequently asked questions. And their answers.

PLAYWORLD 14

Uno sguardo più da vicino ai primi titoli per PlayStation 2.
Coraggio, il 4 marzo 2000 in fondo non è poi così lontano...

BIG IN JAPAN 36

Questo mese diamo un'occhiata ai numerosi titoli presentati al recente *Tokyo Game Show* (per non parlare delle standiste di Namco e Capcom...).

OUTER WORLDS 48

Dreamcast, Nintendo, GameBoy Color, Neo Geo Pocket e PC.
Il mondo videoludico oltre PlayStation.

PLAYNET 54

Una panoramica sulle *e-zine* made in Italy.

RETROGAMING 58

Atari? Magari. Parte 2.

VISUALITY 60

Prosegue la creazione del protagonista del "nostro" videogioco...

SUPERTRIX 126

Gabole, *tricks, cheats*, trucchi... Chiamateli come volete.

MBF TODAY 128

Un gradito ritorno sulle pagine di **Super PlayStation Console**.
Il dottor Bittanti ci spiega come impiegare il nostro tempo extra-ludico...

PRIMO PIEDE 130

Il mercatino dell'usato di **essepici**.

EDITORIALE

"Poi ci precipitavamo giù dalle scale e andavamo a giocare a **Space Invaders** in via Garibaldi.
Lungo la strada Pasquale mi diceva di sentirsi oppresso da problemi esistenziali.
"Sai, mi sento un po' in colpa."
"Per via di tua moglie?"
"Ma va. Sono due settimane che non riesco ad andare oltre i quarantamila punti."
(Giuseppe Culicchia, *Tutti Giù Per Terra*)

LA SALA GIOCHI, E CON ESSA IL MERCATO COIN-OP, HA SUBITO CAMBIAMENTI radicali nel corso della sua esistenza. Un tempo era il luogo della sfida a se stessi mediata dal *videogame*, una lotta all'ultimo punto per raggiungere le vette degli *high score*. Oggi è una lotta all'ultima diecimila lire per "vedere la fine". Cos'è successo?

Il videogioco *coin-op* ha acquistato una sua identità precisa, allontanandosi dal flipper e dalla filosofia del punteggio che li ha tenuti uniti nei primi anni di pacifica convivenza. Adesso, ogni giorno che passa, quel contatore posto in un angolo nascosto dello schermo perde via via il proprio significato e la propria ragione esistenziale. Eppure un tempo la sua presenza era fondamentale, il suo messaggio preso in forte considerazione dall'utenza. La sala giochi era un enorme classificone: ci entravi e partecipavi alla scalata della classifica di **Space Invaders**, **Defender** o **Phoenix**. Poi è arrivata Namco col suo **Xevious**, e le cose hanno preso a cambiare. Il videogioco ha acquistato una fine laddove in principio aveva solo un inizio.

E' un bene? E' un male? E' evoluzione, questo è certo, ma dove sta andando la sala giochi? In rotta di collisione con l'intrattenimento elettronico domestico, direi. Da quando i due settori hanno assunto i medesimi valori (finire il gioco, finire il gioco, anche a costo di usare una gabola), l'unico elemento di distinzione è rimasto la tecnologia. Fino ad oggi. La tecnologia applicata all'intrattenimento elettronico domestico sembra aver raggiunto quella applicata al mercato *coin-op*. Anzi, in certi casi sembra averla addirittura superata. Dall'era delle "conversioni quasi fedeli" siamo passati all'era delle "conversioni più che fedeli" dimenticandoci il passaggio intermedio. Dopo la versione Dreamcast di **Soul Calibur**, le trasposizioni pedisseque non sembrano essere più sufficienti. Difatti, il picchiaduro namchiano è una conversione fedele al 150%. Che sta succedendo? Semplice: il mercato *coin-op* è in crisi.

Qualche mese fa Sega ha dovuto chiudere 101 dei propri parchi a tema giapponesi dopo aver registrato perdite di svariati milioni di yen. Certo, la crisi economica asiatica può essere adotta come causa del fenomeno, ma come spiegare i dati forniti da Namco? Fra il 1994 e il 1997, il fatturato registrato nel settore *coin-op* è andato crescendo costantemente, passando dai 24.695 ai 40.051 milioni di yen. Fin qui tutto bene. Nello stesso periodo, quello domestico ha registrato valori che vanno dai 13.212 milioni di yen nel 1994 a 24.982 nel 1997. Anche in questo caso la crescita è stata costante, ma il volume d'affari è sempre stato circa la metà di quello *coin-op*. I dati del 1998 però, registrano un'interessante inversione di tendenza. Le vendite *coin-op* non solo sono crollate del 26.3%, ma, per la prima volta nella storia societaria, sono state scavalcate da quelle del *software* domestico. Per capirci: nel 1998 Namco ha fatturato 29.518 milioni di yen nel settore coin-op e 33.770 in quello domestico (!).

E' l'inizio della fine per la sala giochi? Sinceramente no. E' solo la dimostrazione che il mercato *console* ha acquistato valore, ha raggiunto le masse ed ottenuto in cambio tanti bei soldoni. Con ogni probabilità PlayStation2 aggraverà questa situazione. Una tecnologia così potente, unita alle potenzialità dell'*on-line entertainment*, renderà forse meno attraente recarsi in sala giochi per sessioni *cheek to cheek* con la CPU del *coin-op*, esattamente come oggi appare meno attraente recarsi in sala giochi per "fare punteggio" quando c'è **Gran Turismo 2** che ci aspetta a casa. E la storia si ripete...

Buona lettura.

Marcello Cangialosi
morfeus@tin.it

SUPER CONSOLE PLAYSTATION

GRUPPO EDITORIALE FUTURA S.P.A.
Nuovo Centro Direzionale
Via XXV Aprile 39 - 20091 Bresso (MI)
Telefono: 02/665261 - Fax: 02/66526222
WWW.FUTURA-GE.COM

DIRETTORE RESPONSABILE	Paolo Reina
COORDINAMENTO EDITORIALE	Massimiliano Anticoli
CONSULENZA EDITORIALE	Simone Crosignani
CONSULENZA TECNICA	Marcello Cangialosi
REDAZIONE	Paolo Cardillo
COPERTINA, GRAFICA E IMPAGINAZIONE	Simone Crosignani
CORRISPONDENTE DAL GIAPPONE	Nicolas Di Costanzo
UFFICIO TRAFFICO	Barbara Varisco

HANNO COLLABORATO:
Adriano Avecone, Igor Berzi, Matteo Bittanti, Diego Cortese, Ivan Fulco, Francesco Matarrese, Erik Pede, Fabrizio Pedrazzini, Fabio Ravetto, Marco Ravetto, Matteo Tenca

PUBBLICITA'
Pubblicità Diretta Gruppo Futura
Laura Meneghin - Telefono: 02/66526286

Gruppo Editoriale FUTURA L'innovazione come missione

SEDE LEGALE
Via XXV Aprile 13
20092 Cinisello Balsamo (MI)

ABBONAMENTI
Ufficio abbonamenti Gruppo Futura
Telefono: 02/66526213
(dalle ore 9 alle 12:30)
Fax: 02/66526300
(I versamenti devono essere effettuati sul ccp n°38805206)

STAMPA
Tiber - Brescia

FOTOLITO
DTP - Bresso (MI)

DISTRIBUZIONE
So.di.p - Via Bettola 18
20092 - Cinisello Balsamo (MI)

Sped. in Abb. Post. - 45% , art.2 comma 20/B, legge 662/96 - Filiale di Milano. Contenuto pubblicitario non superiore al 45% Registrazione del Tribunale di Monza del 14/1/94 n° 949. **Super Console** possiede i diritti di traduzione di materiali tratti da PlayStation Plus - Emap Images UK. Tutti i marchi citati nella rivista sono di proprietà delle rispettive case. **Super Console** è una rivista indipendente non connessa a Sony. Gruppo Futura è un marchio registrato Gruppo Editoriale Futura S.p.a. Tutti i diritti sono riservati. Manoscritti, dattiloscritti, articoli, fotografie e disegni non si restituiscono anche se non pubblicati. Nessuna parte di questa pubblicazione può essere riprodotta in alcun modo, incluso qualsiasi tipo di sistema meccanico ed elettronico, senza l'autorizzazione scritta preventiva dell'Editore, ad eccezione di brevi passaggi per recensioni. Gli autori e l'Editore non potranno in alcun caso essere responsabili per incidenti o conseguenti danni che derivino o siano causati dall'uso improprio delle informazioni contenute. Prezzo del numero L.7.000. I numeri arretrati dell'anno 1997/98 possono essere richiesti direttamente all'Editore al doppio del prezzo di copertina. Non è possibile richiedere numeri antecedenti il gennaio 1997. Non si effettuano spedizioni in contrassegno. I versamenti devono essere effettuati sul ccp n° 38805206 intestato a Gruppo Editoriale Futura, via XXV Aprile 39 - 20091 Bresso (MI). L'Editore si riserva la facoltà di modificare il prezzo nel corso della pubblicazione, se costretto da mutate condizioni di mercato. Per questa pubblicazione l'IVA è assolta dall'Editore ai sensi dell'art. 74 - 1° comma Lettera "c" del D.P.R. n° 633/72 e successive modificazioni. I lettori che non trovassero **Super Console** in edicola sono cortesemente pregati di telefonare in redazione.

PlayGround

PlayGround - Super PlayStation Console
Via XXV Aprile 39 - 20091 Bresso (MI)
e-mail: morfeus@tin.it
Per la pubblicazione degli indirizzi e-*mail* è necessaria esplicita richiesta

a cura di Marcello Cangialosi

TEMPO FA UN MIO AMICO DISSE CHE l'arte non ha più ragione di esistere perché la corrente postmoderna ne ha completamente decostruito il concetto. A suo modo di vedere l'unica soluzione per i creativi di oggi è riciclare, espressamente e umilmente.

Se accettassimo come fondata un affermazione del genere, potremmo allora individuare nell'intrattenimento interattivo il superamento di questo ideale stallo. Il videogioco sarebbe come una sorta di "non finito" che il giocatore completerebbe a sua discrezione, un blocco di marmo abbozzato con gusto a cui dare una forma definitiva. In sostanza ci troveremmo di fronte non ad un qualcosa che abbraccia l'esperienza artistica, ma che la supera. Dalla prima alla settima, nessuna forma d'espressione artistica ha mai concesso al proprio pubblico la possibilità di interagire con essa, o di poterla comunque modificare in un qualsiasi suo aspetto. Nessuno pittore d'altronde permetterebbe mai che ad un suo quadro venisse cambiato un colore con un altro, come nessun regista lascerebbe decidere il finale di un proprio film ad uno spettatore. Di certo Michelangelo non approverebbe l'epurazione del naso della Vergine Maria alla sua Pietà. Un'opera d'arte è concepita, realizzata ed esposta. Punto.

Il videogioco invece nasce con il preciso intento di essere consumato, utilizzato, completato e messo da parte. E non credo esista una sola persona sulla faccia della terra che preferisca osservarne uno piuttosto che giocarlo. Ma l'arte esiste ancora e può ancora essere perseguita. Il fatto che la critica attuale (nei più disparati campi) sia incapace di riconoscere la validità delle intuizioni offerte dal panorama artistico odierno, non implica necessariamente che la massa debba tapparsi gli occhi e le orecchie di fronte a tutte quelle nuove e interessanti proposte di autori come Tarantino, Miller, Moebius o Miyazaki. Che le superi o meno quindi, il videogioco rimane un qualcosa di estraneo alla pittura, alla scultura o alla più sperimentale delle correnti cinematografiche.

Conferma di questa mia convinzione un ulteriore, marcato distinguo: l'arte muore non appena viene replicata, mentre il videogioco vive della reiterazione di sé stesso e dei suoi schemi. [...]

In sostanza mi sembra corretto concludere che la qualità di un opera d'arte è assolutamente soggettiva e ridotta alla sua unicità, mentre la qualità di un videogioco dipende matematicamente da una grafica più evoluta (magari sopra la media) e da un livello di interattività che sia il più ampio possibile. Certo **Tekken**, **Street Fighter**, **Zelda**, **Mario 64** o **Final Fantasy** sono forme d'espressione come tante (fortunatamente scevre di un troppo marcato messaggio politico), ma la loro esistenza è ancora in crescita, in fase embrionale. Una base storica di vent'anni è sin troppo marginale perché il videogioco sia capace di raggiungere la piena potenzialità come linguaggio a sé, e ad ogni modo, la critica stessa è ancora lontana dall'acquisire quell'autorità e quegli strumenti propri di quelle più affermate (cinema, letteratura o architettura). E fino a quando si andrà avanti a recensioni dove il sessanta per cento del corpo testuale è costituito da disquisizioni su ricordi d'infanzia, cronache di tenzoni redazionali e barzellette malriuscite, saremo e rimarremo quelli che si chiudono in casa a diseducarsi con giochini tipo *resident ivil* e a farsi le pippe su lara croft. Ho concluso.

Amanojaku
Via email

> "Un'opera d'arte è assolutamente soggettiva e ridotta alla sua unicità, mentre la qualità di un videogioco dipende matematicamente da una grafica più evoluta (magari sopra la media) e da un livello di interattività che sia il più ampio possibile"
>
> *Amanojaku*

Oddio. Nella ricerca di un'identità artistica del *videogame* si è arrivati a dire che "la qualità di un videogioco dipende matematicamente da una grafica più evoluta". Conclusione opinabile, ma credo di capire cosa intendi, caro Amanojaku. In sintesi, secondo la tua analisi, il *videogame* non sarà una forma d'arte finché non verranno abbattuti tutti i limiti tecnologici (interpreto così l'espressione "grafica più evoluta") che oggi reprimono la sua piena espressività.

Ebbene, è come dire che il videogioco è destinato a rimanere un prodotto di consumo scevro di ogni valore artistico per sempre. Vedi, quando diciamo che l'evoluzione tecnologica è inarrestabile intendiamo proprio quello: non si ferma. Né va da nessuna parte. Prosegue e basta. Darsi appuntamento al giorno in cui l'evoluzione tecnoludica sarà giunta al "termine" per dire "ecco, adesso il videogioco è arte", espone al rischio di arrivare in ritardo. In futuro potremmo muovere ologrammi sul tavolo della cucina grazie a un decodificatore neurale inserito nell'orecchio e sostenere che ci siano ancora margini di miglioramento tecnologico.

E' evidente, quindi, che qualcosa non quadra. Il problema risiede, a mio avviso, in un'eccessiva considerazione della componente visiva del videogioco, dimenticando apparentemente quale sia la sua vera essenza (è necessario che dica quale sia?). Del resto, come affermi tu stesso, non esiste "una sola persona sulla faccia della Terra che preferisca osservarne uno piuttosto che giocarlo".

Concordo, invece, nel ritenere il videogioco un'opera "non finita", esigente il contributo del fruitore per esprimere se stessa. Su questo mi pare si sia tutti d'accordo da circa trent'anni. Il tuo ragionamento, però, mi pare trascini questa semplice constatazione a conseguenze estreme ("l'arte muore non appena viene replicata, mentre il videogioco vive della reiterazione di sé stesso e dei suoi schemi"). L'interattività intesa come antidoto al "riciclaggio" di idee e *concept* mi pare poco condivisibile se si considera che il 90% della produzione videoludica nasce dalla reiterazione di meccaniche di gioco già viste e digerite. Da questo punto di vista, il videogioco piuttosto che "vivere", direi che sopravvive.

L'ultima parte della tua missiva affronta un tema interessante, vale a dire l'inadeguatezza del pubblicista specializzato nel ruolo di critico d'arte. Come evidenziato da Matteo Bittanti nel suo saggio *L'innovazione tecnoludica*, la rivista di videogiochi nasce come "catalogo", redatto prima dalle stesse aziende produttrici (Atari, ad esempio), poi da appassionati mossi dal desiderio di offrire "consigli per gli acquisti". L'obiettivo appare utopistico se si considera l'incidenza dei gusti personali sulla formazione del giudizio finale. Ciononostante quest'incidenza appare inalienabile, non solo nel campo videoludico, ma anche in quello cinematografico, musicale o letterario. Del resto siamo uomini, non automi. L'antipatia verso la critica scherzosa e

goliardica rispetto a quella "seriosa", appare poco sensata se si considera che l'obiettivo è il medesimo (l'espressione di un parere) ed è raggiunto da entrambi. E' pura questione di gusti e di *target* d'utenza, caro Amanojaku. La forma non modifica la sostanza, e c'è chi preferisce la barzelletta alla pacata motivazione delle proprie critiche, senza rinunciare a ciò che gli interessa realmente, vale a dire un parere "da esperto" (espresso nel testo o dedotto dal voto finale). In questo senso, **SPC** può apparire più autorevole di altre testate, così come *[duel]* può apparire più autorevole di *Ciak*, ma, di nuovo, la differenza sta nella forma non nella sostanza. Credo...

CHI NON RICONOSCE L'ARTE NEI *videogame* in realtà non è in grado di vederla. Se avesse le conoscenze per creare un *videogame*, o solo un'idea del lavoro che ci sta dietro, allora capirebbe e apprezzerebbe.

Un esempio: io faccio il fabbro artistico. Posso fare di tutto col ferro. Spesso la gente non si immagina tutto il lavoro necessario per fare, ad esempio, un lampadario. Ma se chicchessia mi vedesse in fase di lavorazione, ecco che lo stesso lampadario acquisterebbe fascino, e direi anche valore, dato che immediatamente si renderebbe conto che i prezzi per queste cose non sono poi alti.

Penso sia difficile, ma non impossibile, che in un intero videogioco non ci sia l'ombra di un po' di senso artistico, ma sono cose che si pagano care. Per arte naturalmente non intendo solo grafica, cari detrattori, ma anche tutte le fisiche delle cose in movimento nello stesso, le giuste scelte di rinunciare a qualcosa per colpa dell'*hardware* limitato, l'intelligenza artificiale, o tutti gli altri casi in cui bisogna fare delle scelte.

Lasciatelo dire a me che qualcosa ne capisco.

Giampi
Giampi37@hotmail.com

CIAO MARCELLO,
con questa lettera non ho intenzione di discutere degli argomenti più ricorrenti della posta di questi mesi, anche perché credo che su temi quali quello della pirateria e del videogioco come arte siano state spese parole a sufficienza. Preferisco invece fare alcune considerazioni generali su quella che è la situazione della PlayStation in quest'ultimo trimestre che ci separa dall'anno 2000. Girando per Internet e sfogliando la vostra rivista, mi è capitato di leggere quelli che sono i titoli più promettenti e importanti in uscita per la console Sony: **Gran Turismo 2**, **Spyro 2**, **Resident Evil 3: Nemesis**, **Tomb Raider 4**, **wip3out**... tutti titoli con un denominatore comune ovvero il fatto di essere *sequel*. In sé questo non è un fatto negativo, tuttavia dimostra come la PlayStation stia ormai per arrivare al capolinea. E sembra essere una situazione, o meglio, una fase ricorrente in tutte le console. Il mercato elettronico, infatti, sembra possedere delle leggi ben precise e i suoi prodotti un ben determinato ciclo vitale:

1. Nei primi due anni le compagnie lanciano un nuovo sistema sul mercato e vengono prodotte una serie di *killer application* alle quali si affiancano molti giochi di alta qualità e pochissimi di

"PlayStation si trova in una fase di vecchiaia dove, come succede per gli esseri umani, si trova ad essere "formata" per un 90% da quello che è stato in passato, da un 9% da quello che è e dall'1% da quello che sarà in futuro"

HolyAngel

NIGHTMARE GAMES
NIGHTMARE GAMES
Via del Can Bianco, 19 Pistoia Tel 0573/28203 Fax0573/509833
NEW NIGHTMARE GAMES
Via Pistoia 34, QUARRATA Tel 0573/774210 Fax0573/779927
Prossima apertura Follonica
NINTENDO 64 Dreamcast PlayStation SEGA SATURN
SERVIZIO RIVENDITORI /CONTRATTI FRANCHISING
AGENTE IN TOSCANA TEL 0347-5260349
MEMORY CARD PSX DA £9.900 JOY PAD PSX DA £ 7.500
DUAL SHOCK PSX DA £ 27.900 SCORPION GUN + PEDALE £.49.000
MEMORY CARD N64 DA £14.900 JOY PAD N64 DA £ 29.900
DREAMCAST OFFERTE DA NON PERDERE
VENDITA ANCHE DI ACCESORI E ARMI SOFT AIR GADGET MODELLISMO GUNDAM/MACROS ECC.

scarso valore. In questa fase il nuovo sistema elettronico è ad appannaggio di un'*élite* di persone a causa della scarsa conoscenza presso il pubblico e ai costi elevati.

2. Nel terzo-quarto anno di vita, ovvero la fase "adulta", di una console assistiamo all'uscita di *sequel* dei giochi più famosi dei due anni precedenti, una media percentuale di giochi inediti ed innovativi, e una buona presenza di giochi insignificanti. Il sistema elettronico adesso è diffuso anche presso il pubblico.

3. Negli ultimi due anni di vita delle console troviamo ancora i seguiti di giochi di successo, pochissimi giochi innovativi e moltissimi giochi insignificanti. Il sistema elettronico adesso ha completato la sua diffusione e la massa gioca perché è *trendy*, senza operare alcuna scelta razionale e sensata nell'acquisto dei giochi.

Sembra essere un circolo evolutivo, o meglio involutivo, che è comune a tutte le console dal NES in poi. Possiamo ben dire che la PlayStation si trova in una fase di vecchiaia dove, come succede per gli esseri umani, si trova ad essere "formata" per un 90% da quello che è stato in passato, da un 9% da quello che è e dall'1% da quello che sarà in futuro. E' evidente l'inutilità di andare alla ricerca di qualcuno o qualcosa che sia causa del calo di qualità dei titoli PlayStation. E' come cercare qualcuno per incolparlo di essere diventati vecchi. Ma nel mondo dell'*entertainment* elettronico sembra vigere un'altra legge, quella della "selezione naturale" che può essere facilmente applicata ai cosiddetti "generi". Nel passaggio dai 16 bit ai 32 bit, generi come gli *shoot'em up*, i *platform* 2D, i *tennis simulator* o i *beat'em up* a scorrimento, sono andati lentamente scomparendo quasi del tutto, a vantaggio di generi quali i *beat'em up* e gli RPG che non solo sono sopravvissuti, ma anche evoluti. Tale selezione viene evidentemente operata innanzitutto dai gusti della massa e poi dalle potenzialità offerte dal sistema. Qui ho concluso. Alla prossima.

HolyAngel
Via e-mail

Sinceramente non credo che la proliferazione di seguiti sia il segnale del decadimento di una console. Se così fosse dovremmo considerare già "vecchia" la nuova console Sony. Titoli come **Gran Turismo 2000**, **Tekken Tag Tournament**, **New Ridge Racer**, **Armored Core 2**, **EX3 The Street Fighter** non sono forse seguiti?

L'affollamento di materiale ludico sugli scaffali dei negozi e sul mercato in generale impone l'adozione di stratagemmi per farsi notare. Uno di questi è investire sui *franchise*, sui marchi riconoscibili dall'utenza, su formule di gioco consolidate e senza rischio.

Nel caso di Sony, il seguito soddisfa l'esigenza di montare entusiasmo attorno al nuovo *hardware*, mostrare cosa è in gradi di fare rispetto alla generazione precedente, prendendo proprio gli esponenti più illustri di quest'ultima come termine comparativo. "Avete visto **Tekken** per PlayStation. Date ora un'occhiata alla versione per PlayStation2...".

Questo, in sintesi, il concetto di base. Ora, la latitanza di idee innovative non credo dipenda tanto dall'età del sistema videoludico quanto dall'industria stessa, dal suo stato, dalla sua maggiore o minore propensione alla sperimentazione. Di certo, il lancio di una nuova console non ha bisogno di *concept* rivoluzionari, al contrario, è bene che non osi così tanto. Il consumatore che sta per spendere 39.800 yen ha bisogno di certezze, e un "nuovo" **Tekken** o **Gran Turismo** offrono proprio questo.

Mi trovi d'accordo sull'imputazione a cause "naturali" della scomparsa o quasi di generi un tempo blasonati. Di certo nessuno si è svegliato una mattina dicendo "adesso basta con gli *shoot'em up* a scorrimento". Mi sembra evidente. Meno evidente è perché abbiano lasciato il campo proprio lo sparatutto o il picchiaduro a scorrimento. Perché proprio loro e non, per dire, il picchiaduro ad incontri o lo *shooter* in soggettiva? C'è qualcuno la fuori che sa dirmelo? Sono convinto di sì...

VI VOGLIO BENE E VI RINGRAZIO (TE e tutta la redazione) per avermi donato un libro che nonostante io non abbia ancora avuto modo di leggere (ho preso **SPC** solo adesso, appena uscito dal luogo di lavoro), penso sia il miglior regalo mai trovato su una rivista.

Ti avevo scritto circa una settimana fa chiedendo di ricevere una mega raccolta di tutti i **Retrogaming** usciti fino ad oggi, ma voi avete superato ogni aspettativa. Un saluto a Matteo Bittanti grazie al quale riuscirò a sfamare la mia fame di curiosità sui *videogame* (dal 1958 al 1984), e spero che successivamente uscirà anche il periodo 1985-2000.

Per ora vi ringrazio e resto sempre più convinto che siete i migliori, alla faccia di chi regala CD demo, poster, adesivi e altre menate del genere.

"Vi voglio bene perché siete sulla mia stessa lunghezza d'onda dal 1996"

Leonardo Larice

Vi voglio bene perché siete sulla mia stessa lunghezza d'onda dal 1996, perché non vi ho mai abbandonati e perché non vi abbandonerò mai.

Leonardo Larice
Via e-mail

Un lettore contento è un motivo in più per tirare avanti continuando a percorrere questa strada senza allinearsi alle consuetudini del mercato editoriale (non più del necessario almeno). Felici di averti reso felice, caro Leonardo.

Un libro sul periodo 1985-2000 dici? Be' appena si renderà disponibile te lo faremo sapere. Lo vorresti in omaggio, dici? Ecco che cominciamo a viziarvi...

CARISSIMO MARCELLO,
sono un affezionato lettore della vostra rivista, e, anche se non apprezzo gli ultimi cambiamenti di formato che avete apportato (il giudizio globale è troppo scarno, e la grafica molto meno "colorata") continuo a considerarvi i più professionali.

Ma non ho scritto per parlare del vostro giornale, bensì per discutere un argomento ben diverso: la traduzione nei videogiochi. Da ormai dieci anni sono un assatanato consumatore di giochi di ruolo, e non ce n'è uno che non

COMUNICAZIONI DALLA REGIA...

Poco dopo la pubblicazione del numero di settembre di **Visuality**, sono giunte in redazione diverse richieste di chiarimenti circa il numero di poligoni gestibili dall'*hardware* PlayStation. Nell'articolo si parlava di 10.000 poligoni al secondo laddove in verità sarebbero 360.000. Adriano Avecone ci spiega cosa gli passava per la testa mentre scriveva l'articolo in questione:
"Innanzitutto è necessario chiarire che la rubrica che ho l'onore di gestire non va letta come un documento tecnico sulle capacità dell'*hardware* PlayStation o Nintendo 64.

I valori esposti in **Visuality** 62 erano puramente indicativi. Il loro scopo era rendere più comprensibile ai lettori un concetto importante come la differenza tra il numero di poligoni al secondo dichiarato dalle case produttrici ed il numero di essi effettivamente gestibile dall'*hardware*.

Per questo motivo si è scelto di usare cifre semplici come i "10.000 poligoni al secondo".

In verità, Playstation può gestire intorno ai 360.000 poligoni al secondo (fonte Sony), mentre altre fonti dichiarano valori prossimi ai 500.000 poligoni/sec. E' evidente quindi che questo tipo di dati sia suscettibile di facili distorsioni o manipolazioni.

In una rubrica come **Visuality** si cerca di utilizzare un linguaggio divulgativo ed una terminologia semplice e comprensibile a tutti i lettori, dai più smaliziati ai neofiti totali. Ciò comporta l'adozione di una serie di esempi talvolta leggermente "forzati" (come i "10.000 poligoni al secondo" incriminati), ma concepiti per rendere più semplici concetti molto complessi.

In questo modo, anche chi non possiede alcuna cultura informatica può comprendere una materia "ostica" come la grafica 3D.

Mi scuso comunque per l'incomprensione sollevata e mi congedo con un caloroso saluto a tutti".

covery®

Linea accessori per Playstation™ Compatible

Action Figures - DVD Hardware e Software

Listino per Rivenditori

Tutti i nomi, i loghi e marchi sono dei rispettivi proprietari. / All names, logos etc. Are trademarks of their respective companies

Visitate il nostro sito internet: http://www.virtualdvd.net

Prodotto e distribuito da VIRTUAL

Strada del Bargello, 100 - 47891 DOGANA (RSM)
Tel. 0549.909775 - Fax 0549.909723
E-mail: info@virtualdvd.net

mi abbia regalato qualche emozione. Grazie ai videogiochi ho anche imparato l'inglese piuttosto bene, e ormai non ho più alcuna difficoltà a comprenderli.

godermelo, magari non come **Wild Arms**! E' logico che ci sarà una traduzione migliore, ma dire "Bolt 3" per me è molto diverso che dire "Fulmine 3"...

"La maggior parte dei giochi viene tradotta, ma come? Produzioni importanti come **Metal Gear Solid** o **Resident Evil** vantano ottime traduzioni, ma perché giochi "minori" come **Wild Arms** devono essere penalizzati?"

Emanuele

Bene, qualche settimana fa ho messo le mani su **Wild Arms**, e ho notato che era tradotto completamente in italiano. Ho storto un po' il naso, poiché avevo già avuto una brutta esperienza con la traduzione di **Alundra** e **Guardian's Crusade** (due giochi MOLTO discutibili), ma ho cominciato a giocarlo.

Dopo pochi minuti che mi sono accorto della terribile realtà: la traduzione era stata effettuata da un muflone con gravi disturbi intestinali. Una cosa oscena. Tanto per cominciare le femmine vengono sempre chiamate al maschile ("Ah! Come sono contento di essere uno principessa"); le "è" diventano misteriosamente "+"; le frasi che non entrano nella finestra di dialogo non vanno a capo ma spariscono. E poi le assurde abbreviazioni del tipo "Attac.Mag/Ben/Tutti" (sarebbe a dire una magia che colpisce tutti con l'elemento del bene) o "Jack aument. di un livello".

Ma scherziamo?!? Il muflone, err... traduttore pensava che noi italiani fossimo un branco di ciechi? Non so proprio spiegarmi certe animalate che rendono molto più difficile la comprensione dell'italiano che dell'inglese!

E ho notato che ora la maggior parte dei giochi viene tradotta, ma come? Produzioni importanti come **Metal Gear Solid** o **Resident Evil** vantano ottime traduzioni, ma perché giochi "minori" come **Wild Arms** devono essere penalizzati in quel modo? Almeno mettessero l'opzione per giocarlo in originale!

Ultimamente ho sentito voci (non ufficiali) che anche **Final Fantasy VIII** dovrebbe beneficiare di traduzione. Ebbene, dato che l'ultimo RPG Square mi fa sbavare su **SPC** da un anno, vorrei

Spero di non dover comprare la modifica per i CD americani, perché proprio non mi andrebbe. Adios.

Emanuele

Via e-mail

Mufloni a parte, il problema delle traduzioni comincia a farsi pesante. I videogiocatori nostrani tendono all'acquisto di materiale importato dagli States pur di evitare le discutibili localizzazioni in lingua italiota.

All'insofferenza verso traduzioni arronzate o tarlate da errori di vario genere, si affianca quella verso le traduzioni stesse di termini che meriterebbero di restare in lingua originale ("premi il tasto avvio" brr...). E' un'insofferenza particolarmente diffusa fra i videogiocatori di vecchia data, assuefatti all'acquisto di materiale importato dal primo mercato videoludico mondiale per sfuggire dall'incomprensibilità degli ideogrammi senza rinunciare alla velocità d'animazione (che il PAL, di regola, riduce del 17.5%). La maggior parte dei videogiocatori, però, ignora le difficoltà affrontate dalle ditte specializzate nella localizzazione di testi elettronici e non (manuali). Molto spesso, ai traduttori vengono forniti solo i testi su carta, ma il videogioco in sé non lo vedono neanche, il che comporta non pochi inconvenienti nella fase di adattamento. Estrapolati dal loro contesto digitale, alcuni termini sono suscettibili di traduzioni molteplici ed individuare il corrispettivo più adatto diventa problematico.

Ironicamente, sembra che qualcuno abbia deciso di tradursi i giochi da sé ed introdurli sul mercato pirata. Un caso eccellente è **Silent Hill**, disponibile in lingua italiana (nei sottotitoli) due mesi prima rispetto alla versione ufficiale. Un altro caso eccellente è proprio **Wild Arms** che nella versione originale PAL non presenta gli errori evidenziati da Emanuele (oh, Emanuele).

I motivi per cui l'industria dovrebbe porre maggiore attenzione alla fase di localizzazione sono pertanto molteplici, e da questo punto di vista appare più "embrionale" di quanto non sia l'industria videoludica in generale. Come ho già avuto modo di dire in passato riguardo il doppiaggio dei dialoghi, confido in un miglioramento della situazione nel prossimo futuro. Del resto, il mercato continuerà a massificarsi, a espandersi verso nuovi bacini d'utenza, e nel farlo dovrà rendere la sua produzione comprensibile a tutti, anche a coloro che appaiono allergici alle lingue straniere (e in Italia, purtroppo, sono la maggioranza).

Nell'attesa dell'inclusione di un'opzione inglese-italiano (chissà, magari il DVD lo consentirà... il mio consiglio è di crearsi da sé quella opzione, imparare l'inglese come seconda lingua. Non solo per i giochini, s'intende, ma anche per non trovarsi impreparati nell'era di Internet, della TV satellitare e, più in generale, dell'interscambio di informazioni fra da paesi diversi. L'inglese non è solo una lingua, è un *passe-partout* indispensabile per allargare i propri orizzonti, per aprirsi un varco sul mondo, senza dover dipendere dai mufloni...

CARO MORPHEUS,

leggo regolarmente **Mega** e più raramente **Super** (non per colpa vostra,

"Leggo regolarmente **Mega** e più raramente **Super** (non per colpa vostra, intendiamoci, è l'offerta PlayStation ad essere scarsa)"

Roberto Comuniello

intendiamoci, è l'offerta PlayStation ad essere scarsa).

L'altro giorno (sabato) compro entrambe le testate, interessato dal libro *L'innovazione tecnoludica* di Matteo (di cui leggo dai tempi della sua prima lettera a ZZAP!). Gasato, decido quasi quasi di abbonarmi ad entrambe le pubblicazioni (ormai non ho più tempo neanche per andare in edicola).

Domenica inizio a leggere il libro, veramente interessante e soprattutto non banale (al contrario di altre produzioni italiane). Arrivo a pagina 48... ORRORE! Il libro è stampato male! Mancano le pagine da 48 a 96, mentre quelle da 145 a 192 sono stampate due volte.

Mi auguro che il responsabile venga licenziato e bandito dal mondo delle tipografie: a ben pensarci in Italia non è possibile, maledizione. Questo errore lede gravemente la vostra immagine, quindi punite gravemente i responsabili.Mi auguro che il prossimo mese, per riparare, sia distribuita la versione corretta. Nel caso fossero solo alcune le copie difettose, sai indicarmi a chi devo rivolgermi per la sostituzione? Cordiali saluti.

Roberto Comuniello

Via e-mail

Ti ringraziamo per la segnalazione Roberto. Purtroppo errori di rilegatura di questo genere non sono rari in regimi tipografici eccezionalmente frenetici come quello che ha preceduto il lancio del libro. Stampare e rilegare in poco tempo migliaia di copie da 240 pagine ognuna, non è cosa da poco.

Il fatto di non aver ricevuto nessun'altra lamentela a parte la tua, comunque, ci rassicura portandoci a credere che il difetto d'impaginazione infici solo una piccola percentuale dei testi allegati a **SPC**63. Ciononostante, coloro che fossero malauguratamente incappati in uno di questi, possono richiederne gratuitamente una copia sostitutiva previa restituzione di quella difettosa (a puro scopo probatorio).

L'indirizzo a cui rivolgersi è il solito:

Super PlayStation Console

Gruppo Editoriale Futura S.p.A.

Via XXV Aprile 39

20091 Bresso (MI)

Tel: 02-665261

email: superconsole@futura-ge.com

Scusandosi per l'inconveniente **SPC** augura a tutti buona lettura. E spegnete la quella console, dannazione!

ARIETE INFORMATICA srl
Via S. Romanello, 85 - 20153 Milano Tel. +39 (02) 48205816 - Fax +39 (02) 48205818
Via Arno, 36 - 80131 Napoli - Tel. +39 (081) 2462211 - Fax +39 (081) 2462222
www.arieteinformatica.com

PlayFAQ

PlayFAQ - Super PlayStation Console
Via XXV Aprile 39
20091 Bresso (MI)
e-mail: morfeus@tin.it

a cura di Marcello Cangialosi

Q Come è possibile che alcuni "venditori ambulanti" dalle mie parti abbiano i giochi d'importazione prima della distribuzione ufficiale nei negozi? Avevano la versione di **Omega Boost** ben due settimane prima del mio negoziante di fiducia. Un'altra cosa. Vorrei sapere se tutti i giochi per *lightgun* sono compatibili con la G-Con 45 perché mi è stato detto che i giochi più vecchi non funzionano.

A Parlare di distribuzione "ufficiale" nei negozi nostrani di titoli *import* ha poco senso, comunque il fenomeno della presenza di titoli contraffatti sulle bancarelle ancor prima che sugli scaffali dei negozi specializzati, trova giustificazione nella rete distributiva del *software* pirata, più capillare e snella di quella parallela. Molto spesso, inoltre, il *software* viene contraffatto ancor prima della commercializzazione ufficiale. Basta che un pirata riesca a mettere le mani sulla versione *gold* di un gioco (quella che dallo sviluppatore passa a Sony per la produzione in massa) ed è fatta. Fino a poco tempo fa gli *shooter* namchiani (**Time Crisis**, **Point Blank 1** e **2**) erano gli unici compatibili con la G-Con 45. La particolare tecnologia adottata da Namco la rendeva infatti incompatibile con le produzioni precedenti al suo rilascio sul mercato. Gli sparatutto con *light gun* commercializzati dopo la periferica Namco supportano sia quest'ultima che le "normali" *light gun* fabbricate dalle terze parti. Un esempio? **Bio Hazard Gun Survivor**.

Q Sono un possessore di PlaySation, e aspetto con ansia l'arrivo della nuova PS2. Potreste dirmi indicativamente quando dovrebbe sbarcare in Italia?

A La commercializzazione di PlayStation 2 avverrà in contemporanea sui mercati americano ed europeo verso settembre/ottobre del 2000. Fonte: Sony Computer Entertainment.

Q Per quando sono previsti **Gran Turismo 2**, **ISS Pro '99** e **Resident Evil 3: Nemesis** qui da noi?

A 6 novembre, 6 dicembre ed entro la fine dell'anno rispettivamente.

Q I giochi per Neo Geo Pocket Color sono compatibili con il normale Neo Geo Pocket in bianco e nero?

A Sì. Entrambe le versioni montano solo un *display* diverso, ma montano la medesima CPU.

Q Cara redazione di **Super PlayStation Console**, sono un vostro lettore da oltre un anno, e vi porgo alcune domande inerenti la PlayStation 2:

1. Nella futura console della Sony ci sarà il *territorial lock-out* (NTSC, PAL)?
2. Mi conviene comprare la versione jappo o aspettare quella europea?
3. Nel lasso di tempo che trascorrerà dalla commercializzazione della versione jappo a quella europea, saranno ancora sviluppati giochi per la PlayStation?
4. I DexDrive di adesso saranno compatibili con le future *memory card* da 8 Mega?
5. Non credete che la Sony possa commercializzare la nuova console verso natale, invece che il 4 marzo del 2000?

A Dunque, vediamo di rispondere alle tue domande punto per punto:

1. Sì
2. Ti conviene aspettare quella europea se vuoi spendere meno e se saprai aspettare anche le versioni PAL dei giochi nippo/americani (quelli che verranno convertiti; s'intende...)
3. Be' si, altrimenti gli europei a cosa giocherebbero nel frattempo?
4. Bella domanda. Il software di gestione fornito con Dex Drive non pone limiti alla capienza delle *memory card* in esso introdotte. Pertanto la sua compatibilità si estende anche verso le *memory card* terze parti da svariati mega di capienza. Il problema con le nuove memory da 8 Mega è che la velocità di trasferimento dati è 250 volte quella degli attuali supporti silicei. La cosa potrebbe infastidire Dex Drive o essere totalmente ininfluente. Un portavoce Sony ci ha comunque assicurato la piena compatibilità di Dex Drive con i *file* salvati attraverso PlayStation2. Per ulteriori info non resta che attendere il 4 marzo...
5. La produzione in massa *dei* chip Emotion Engine e Graphics Synthesizer ha avuto inizio lo scorso ottobre, pertanto una commercializzazione a dicembre sarebbe stata tutt'altro che improbabile. Il problema è il *software*, che non sarà pronto e testato a dovere prima di marzo.

Q E' vero che PlayStation2 potrà leggere film su DVD, ma non credete che 39.800 yen siano troppe rispetto a console più economiche come Dreamcast?

A Onestamente no. Considera che nel 1994, l'attuale PlayStation fu commercializzata allo stesso prezzo (sempre 39.800 yen) e nel *package* non era inclusa nessuna periferica oltre al *controller* (in quello di PlayStation2 è presente la nuova *memory card* da 8 Mega). La retrocompatibilità con periferiche già esistenti riduce ulteriormente il *budget* di spesa per coloro che ne siano già in possesso (sono circa 50 milioni se non vado errato). La presenza di connessioni di vario genere (USB, i.Link, etc...) e la possibilità di leggere film su DVD aumentano il valore della console e la sua appetibilità senza incidere sul prezzo che resta al di sotto di un lettore DVD medio. La presenza della CPU dell'attuale PlayStation sulla circuiteria di PS2, per quanto economica per raggiunti limiti di età, è un altro fattore da tenere in considerazione prima di decidere se PS2 costa troppo o poco. Certo, rispetto ai 19.900 yen di Dreamcast, PlayStation2 può apparire carissima, ma le differenze prestazionali (e le applicazioni offerte) giustificano abbondantemente il divario. Del resto, per avere un solo aggancio USB gli utenti Dreamcast dovranno acquistare uno Zip Drive (vedi **Outer Worlds** di questo mese), il cui supporto da parte degli sviluppatori è tutt'altro che scontato. Non dimentichiamo, infine, che Sega ha annunciato lo sviluppo di un lettore DVD per Dreamcast. Anch'esso non gratuito...

Q Mi è stato detto che la versione americana di **Um Jammer Lammy** è stata censurata rispetto a quella giapponese e che probabilmente lo sarà anche quella PAL. Secondo me è uno scherzo. Vero?

A Er... no, purtroppo. La versione *yankee* del seguito di **Parappa The Rapper** è stata effettivamente censurata. In particolare, all'inizio del sesto stage, Lammy scivola su una buccia di banana, cade e finisce all'altro mondo. Dopo un finto *game over*, la giovane rockettara si vede costretta a dare il meglio di sé per tornare nel mondo dei vivi. Ebbene, la versione inglese racconta la cosa in maniera diversa. Jammy viene catapultata su un'isola remota invece che nell'aldilà e i toni dello *stage* sono più solari e allegri. La versione PAL di **Um Jammer Lammy** deriva da quella americana.

Q Trovo che il design di PlayStation2 sia davvero fantastico. Adoro il suo look da lettore DVD. Mi è familiare. Ho letto da qualche parte che il *designer* è lo stesso del computer Sony Vaio. Ma chi è esattamente?

A Si chiama Teiyu Goto, direttore artistico del Centro Design di Sony Corp., ed oltre a Vaio ha realizzato anche l'attuale PlayStation, con cui si è meritato

nel 1996 l'*Industrial Design Excellence Award*, assegnato da *Industrial Designer Society of America* (idsa.org). Il nome "PlayStation" è stato comprato da Yamaha ed il logo "PS" è stato realizzato da Manabu Sakamoto che ne ha creati più di 50 varianti prima di scegliere quella che tutti noi conosciamo. Fonte *Digital Dreams: The Work of the Sony Design Center* di Paul Kuntel. Edit. Lawrence King, $28.

Q Vorrei delle delucidazioni in relazione ad un quesito posto in **PlayFAQ** di **SPC**61. Il quesito chiedeva quali fossero i titoli protetti dal nuovo sistema di rilevamento *mod-chip* e voi avete risposto pubblicando un elenco di titoli giapponesi coperti da questa nuova protezione. Ora, io vorrei sapere se questa nuova protezione è applicata anche sui titoli europei, e se si, perché titoli come **Ape Escape** e **Silent Hill** originali, che fanno parte di quella lista, funzionano su PlayStation modificata. E' un argomento che mi sta molto a cuore e mi piacerebbe apprendere che finalmente si sia trovata la soluzione definitiva contro la vergogna della pirateria.

A Le versioni PAL dei titoli elencati sul numero 61 di **PlayFAQ** non sono coperti dalla protezione *anti-mod-chip* per il semplice fatto che un'eventualità del genere avrebbe ridotto ad 1/5 le vendite del *software* originale in Europa (dove sono in pochi a non essersi modificati la console). Ciononostante, titoli come **Ape Escape**, **V-Rally 2**, **Final Fantasy VIII** sono protetti dalla copia attraverso un meccanismo simile a quello visto per la prima volta in **Medievil**. Inutile dire che la rete nullifica tutto fornendo gli opportuni *crack*. Spiacente di deluderti.

Q Mi succede una cosa strana giocando a **V-Rally 2** appena acquistato. Nella modalità *Arcade*, dove si corre insieme alle macchine controllate dal computer, quando c'è una tappa in notturna e mi ritrovo subito dietro ad altre due macchine, inizia a scattare tutto in maniera oscena. E' un limite del gioco dovuto ad una cattiva programmazione o è la mia console che si sta guastando?

A Bizzarro. Durante le sue sessioni di *testing* **SPC** non ha notato il difetto di cui parli. Niente di così "osceno" almeno. Dubito che si tratti di un limite del gioco considerando che l'*engine* poligonale resiste dignitosamente anche in circostanze "pesanti". Per la cronaca, un difetto simile è stato riscontrato in alcune copie pirata di **Soul Reaver**, sebbene i rallentamenti si manifestino casualmente e non in situazioni precise (come la notturna in **V-Rally 2**). **SPC** ti consiglia di procedere per esclusione: prova **V-Rally 2** su un'altra console per assicurarti che la tua funzioni alla stessa maniera. Chiunque avesse riscontrato difetti analoghi è invitato a comunicarceli.

Q Lo scorso settembre ho comprato la versione *Platinum* di **Medievil** e sono rimasto rapito dalla meccanica di gioco unica nel panorama PlayStation. Pertanto vi chiedo: visto che le uscite di titoli *Platinum* preludono spesso all'uscita del loro seguito, è previsto un seguito di **Medievil**?

A Ottima intuizione. **Medievil 2** è infatti in fase di sviluppo nelle fucine di SCEE. Previsto per la primavera del 2000, il secondo appuntamento con le vetture di Sir. Daniel Fortesque presenta due novità sostanziali: la possibilità di impugnare due armi contemporaneamente e l'introduzione di due personaggi inediti: una principessa egizia ed un bizzarro professore. Il loro livello di coinvolgimento nella meccanica di gioco è ancora oscuro e potrebbero rivelarsi semplici comparse nelle scene di intermezzo oppure personaggi di cui assumere il controllo in determinate fasi di gioco. Lo sapremo solo nel corso dei prossimi mesi. L'avventura conserverà, infine, il suo animo grottesco ed umoristico, e sarà disseminata di nuovi e più complessi enigmi.

Q Salve carissima redazione, cercavo una semplice e banalissima risposta. E' vero che la versione PAL di **Final Fantasy 8** che uscirà è censurata? Io non ci credo.

A A dire il vero, non ci credo nemmeno io...

M-GamesM
Via Giuba 28/A - 20132 Milano Tel./Fax: 02.28.94.641

RITIRIAMO I TUOI GIOCHI USATI, SULL'ACQUISTO DI ALTRI GIOCHI ANCHE PER CORRISPONDENZA!!! RICHIEDI IL LISTINO GRATIS

Vasto assortimento di giochi nuovi e usati per:

PLAYSTATION
NINTENDO 64
GIOCHI PER PC

grande promozione: GARANZIA DI RIACQUISTO
Se acquisti un gioco per P.C. e non ti piace oppure scopri che non va bene per la tua configurazione, te lo rivalutiamo anche fino al 90%; così non avrai perso i tuoi soldi e con una piccola differenza potrai prenderne un altro.

DREAMCAST versione EUROPEA
(telefonare per INFO)

Ordinare per corrispondenza è facile:

TELEFONO:	02.28.94.641	(10.30 12.30 - 15.30 19.30)
FAX:	02.28.94.641	(24h su 24h)
POSTA:	M-GAMES Via Giuba, 28/A - 20132 Milano	
INTERNET:	www.m-games.it	

consegne GRATIS in tutta italia

Se vuoi essere informato su tutti i nostri prodotti e le nostre promozioni, compila e inviaci questo tagliando per fax o per posta.
Desidero ricevere GRATIS il vostro listino prezzi ed essere sempre informato sulle vostre promozioni e offerte su: (barrare una o più caselle)
PLAYSTATION ❑ NINTENDO 64 ❑ P.C. Hardware ❑ P.C. Software ❑
Inviatemi il listino per FAX al numero: _____
Il mio fax rimane acceso nei seguenti giorni e orari _____
E-MAIL _____
Per posta al seguente indirizzo:
Cognome _____ Nome _____
Indirizzo _____ N. _____
C.A.P. _____ Località _____

oppure al sito: www.m-games.it

NUOVE APERTURE M-Games point

CODOGNO (MI)
PLANET VIDEO
Via Ricca, 10 - 26845 Codogno

PESCHIERA BORROMEO (MI)
PlayStation
Via II Giugno, 5
20068 Peschiera Borromeo (MI)
Tel. 02.55301597

COLOGNO MONZESE (MI)
GAME
P.C. e CONSOLE
Via Emilia, 79 - 20093 Cologno Monzese (MI) - Tel. 02.27300699
MM2 Cologno Sud - Tangenziale Est uscita Cologno

OGNI NEGOZIO È AUTONOMO ED HA UN PROPRIO TITOLARE
TUTTI I MARCHI E I LOGHI APPARTENGONO AI LORO LEGITTIMI PROPRIETARI

PROMOGRAPH advertising

PlayWorld

Breaking the news from the PlayStation World

a cura di Marcello Cangialosi

PLAYSTATION3 NEL 2006

NEL CORSO DEL MICROPROCESSOR FORUM tenutosi a San José (California) nei primi giorni di ottobre, Sony Computer Entertainment ha svelato i propri piani di sviluppo per i prossimi sei anni, annunciando l'intenzione di commercializzare una linea di *workstation* basate sulla tecnologia di PlayStation2. Fino ad oggi, la potenza dei sistemi di sviluppo di prodotti interattivi superava quella dei sistemi su cui avrebbero girato i prodotti medesimi. Con PlayStation2, sostiene Sony, non sarà più così. Aggiornare gli strumenti tecnologici diventa indispensabile quando il prodotto *consumer* è più potente di quello professionale. Sistemi Silicon Graphics e PC ultrapomapati non saranno più in grado di tenere il passo con l'ingegneria Sony (tesa verso nuove e più mirate soluzioni *hardware*) e si fa pertanto pressante l'esigenza di cambiare completamente il modo di "fare" intrattenimento elettronico. Non solo. Il processo di commistione fra musica, cinema e videogame auspicato da Sony impone nuovi strumenti capaci di amalgamare le tre forme di comunicazione, di esprimere duttilità nella nuova era della "sintesi mediale".

"Il PC sta perdendo posizione come riferimento tecnologico, al pari delle *workstation*", ha dichiarato il presidente e CEO di SCE, Ken Kutaragi. "Possiamo ancora contare sui PC e sulle *workstation* nel futuro del *software development?*" ha proseguito con tono appreso. "Se no, quale sarà lo strumento con cui creare il nostro intrattenimento digitale?". Una domanda a cui Sony ha, ovviamente, una risposta.

A partire dall'anno 2000 Sony entrerà nel mercato dominato da Silicon Graphics Inc. con le sue "Creative Workstation", sistemi integrati pensati non solo per lavori in campo videoludico, ma anche in quello musicale e cinematografico.

E' interessante notare che l'annuncio di voler entrare nel mercato delle *workstation* da parte di una società nipponica avvenga proprio nel cuore della Silicon Valley, il centro dell'industria PC americana. Qualcuno potrebbe interpretare la cosa come una provocazione, ma è indubbio che Sony abbia le idee ben chiare. Nel corso dei prossimi sei anni, SCE darà attuazione ad un progetto diviso in tre fasi, in ognuna delle quali verrà introdotta una nuova *workstation*. Il ritmo sarà pertanto frenetico (una nuova *workstation* ogni 2 anni) e non sorprende sentire Sony accontentarsi di un volume di vendite di 1.000 unità l'anno. La sua intenzione non è infatti competere direttamente con Silicon Graphics, ma cambiare radicalmente le modalità produttive dei contenuti digitali così come la loro distribuzione. Pertanto, i potenziali clienti Sony sono le *major* e le grosse società impegnate nell'intrattenimento.

Dopo aver annunciato l'intenzione di distribuire contenuti digitali (film in primis) usando PlayStation2 come ricevitore, Sony Computer Entertainment ha nominato George Lucas come uno dei primi registi ad essere stati contattati allo scopo di definire una sinergia fra Hollywood e Sony. Nel frattempo Sony Corp. ha stretto un accordo con Cablevision System per lavorare assieme su un sistema di trasmissioni televisive interattive via cavo, usando Internet come catena distributiva. Sony ha fornito Cablevision con 3 milioni di "*set-top box*" attraverso cui ottenere *video on demand*, e compatibili con la tecnologia i.Link che permette di scambiare dati con altri apparecchi digitali, audio/video e PC. Non è noto se i *set-top box* in questione siano di fatto PlayStation2 o altro, ma è indubbio che l'i.Link supportato da entrambi garantirà una certa compatibilità.

Come annunciato tempo addietro da **SPC**, Sony Computer Entertainment ha registrato il marchio "Emotion Engine". Caso unico nella storia della tecnologia applicata alle console domestiche, un'unità centrale acquista dignità pari a quella del sistema che è chiamata a gestire. Emotion Engine come Pentium.

Il motivo appare oggi evidente. Nell'annunciare i suoi nuovi piani di espansione, Sony fa leva sui nomi della CPU e del processore grafico di PlayStation2, ma raramente nomina quest'ultima. Emotion Engine e Graphics Synthesizer sono i due cuori pulsanti della nuova "tecnologia Sony" di cui PlayStation2 è solo una delle possibili applicazioni. Torniamo quindi al "piano Sony" analizzandolo nel dettaglio.

Il primo modello di Creative Workstation (previsto per il 2000) avrà una potenza pari a dieci volte quella dell'attuale *kit* di sviluppo "monodirezionale" per PlayStation2 (noto come "TOOL"). L'innalzamento del livello prestazionale verrà ottenuto grazie all'impiego in parallelo di diversi Emotion Engine e Graphics Synthesizer leggermente più veloci.

Nel 2002 Sony distribuirà una seconda generazione di *workstation*, basata sui nuovi processori Emotion Engine2 e Graphics Synthesizer2, 100 volte più veloci dei precedenti. La nuova CPU sarà composta da ben 40 milioni di transistor (l'attuale ne conta "solo" 13 milioni) ed il processo produttivo si abbasserà a 0.13 micron.

Fra il 2005 e il 2006, Sony rilascerà la sua terza generazione di *workstation*. I nuovi processori Emotion Engine3 e Graphics Synthesizer3 avranno un'architettura completamente ridisegnata ed una potenza 1000 volte superiore a quella del TOOL odierno. Il processo produttivo sarà intanto arrivato a 0.1 micron.

La strategia di Sony Computer Entertainment in merito alle *Creative Workstation* può suddividersi in tre fasi. Eccone una schematizzazione:

FASE 1 [anno 2000]
Sviluppo e distribuzione della prima stazione di sviluppo *Creative Workstation*
TECNOLOGIA
CPU: Emotion Engine(s) in parallelo
GPU: Graphics Synthesizer(s) in parallelo
Processo produttivo: 0.18 micron
Potenza: 10 volte l'attuale TOOL

FASE 2 [anno 2002]
Sviluppo e distribuzione della seconda generazione di *Creative Workstation*
TECNOLOGIA
CPU: Emotion Engine 2
(40 milioni di transistor)
GPU: Graphics Synthesizer 2
Processo produttivo: 0.13 micron
Potenza: 100 volte l'attuale TOOL

FASE 3 [anno 2005-2006]
Sviluppo e distribuzione della terza generazione di *Creative Workstation*
TECNOLOGIA
CPU: Emotion Engine 3
(più di 100 milioni di transistor)
GPU: Graphics Synthesizer3
Processo produttivo: 0.1 micron
Potenza: 1000 volte l'attuale TOOL
EFFETTI COLLATERALI
PlayStation3 prende forma

Nel medesimo periodo prenderà forma PlayStation3 (da cui il titolo del presente articolo). Non si allarmino coloro che coltivino già l'ipotesi di comprarsi PlayStation2 il 4 marzo. Da qui al 2006 trascorreranno i classici sei anni di vita di ogni console durante i quali PlayStation2 avrà già dato il meglio di sé. In ogni caso, potrete contare su **SPC** per gli opportuni consigli e aggiornamenti (anche nel 2006, si spera).

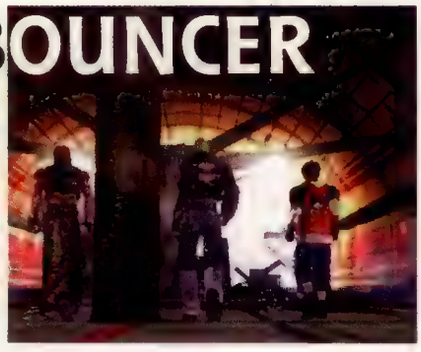
NEW RIDGE RACER

UNA VERSIONE COMPLETA SOLO AL 10% DEL NUOVO Ridge Racer (il quinto della serie) per PlayStation2 è stata presentata durante il *Tokyo Game Show* alla folla di basiti visitatori assiepati nello stand Namco. Il miglior modo per descriverlo è prendere la presentazione di **Ridge Racer Type 4** ed immaginare di giocarci in tempo reale. Caratterizzato da una velocità rizzacapelli e da un dettaglio urbano che fa gridare al miracolo, la nuova edizione del *racing game* namchiano assolverà egregiamente al ruolo di *killer application*, **SPC** non ha dubbi in merito. La vettura protagonista dei video mostrati in fiera vanta un dettaglio incredibile assimilabile a quello delle auto viste in **Scud Race** (Sega, *coin-op*). Basti sapere che attraverso i cerchi in lega è possibile intravedere il disco dei freni e le ganasce. La scenografia dell'unico tracciato urbano mostrato stordisce per il numero di imponenti grattacieli disseminati a bordo pista. Particolari come le scintille sprigionate raschiando l'asfalto col fondo della carrozzeria o le poderose inclinazioni su due ruote in occasione delle curve più impegnative lasciano intendere *routine* comportamentali più realistiche rispetto alle passate edizioni. Sebbene la natura embrionale del progetto abbia frenato Namco dal diffondere ulteriori informazioni in merito, è noto che Reiko Nagase, la regina dei precedenti **RR**, verrà sostituita con la più procace Ai Fukami (foto in basso a sinistra), bella diciannovenne sintetica le cui passioni includono la fotografia, l'immersione subacquea e ovviamente, la guida. Rimandando ad un'anteprima più esaustiva, **SPC** vi lascia alla mercé delle nuove foto diffuse da Namco...

MICRONEWS

- Team 17 ha annunciato per il terzo quarto del 2000 la commercializzazione di **Alien Breed Conflinct** per PC e le console della prossima generazione. *Remake* del famoso **Alien Breed** del 1991/96, **ABC** sarà uno strategico in tempo reale interamente poligonale. Il giocatore comanderà un piccolo gruppo di soldati intenti a difendere il pianeta dalla minaccia aliena. Azione, strategia, RPG e *stealth* sono alcuni degli ingredienti miscelati da Team 17 per la rinascita della serie. Torneremo a parlarne, non temete.
- Les Edgar, visionario co-fondatore di Bullfrog assieme a Peter Molyneux, è stato nominato *chairman* di Vis Interactive (**Earthworm Jim 3D**). Il suo incarico prevede lo sviluppo di titoli per PlayStation2.
- Si chiamerà **Fear Effect**, non più **Fear Factor**, l'*adventure* futuristico programmato da Kronos e previsto per novembre. I numerosi FMV impiegati per animare i fondali e i soventi dialoghi parlati hanno richiesto l'impiego di ben 4 CD-Rom. Resta oscuro il funzionamento del "misuratore adrenalinico" (cfr. **SPC**62).
- Ancora Eidos, ancora cambiamenti. La versione europea di **Omikron: The Nomad Soul** si chiamerà semplicemente **The Nomad Soul**.
- Capcom informa di aver venduto un milione di copie di **Resident Evil 3: Nemesis** nella prima settimana dal lancio. La versione USA del nuovo *horror adventure* capcomiano è prevista per l'11 novembre.
- SNK ha posticipato il lancio di **Koudelka** in Giappone. Inizialmente previsto per il 28 ottobre, il promettente *adventure* sviluppato da Sacnoth verrà commercializzato a dicembre.
- Nel corso dell'ultimo *ECTS*, **ISS Pro Evolution** (*aka* **Winning Eleven 4**) ha vinto il titolo di miglior gioco dello show. Konami è in procinto di aprire una sede europea mirata a rafforzare la sua presenza nel territorio dell'Unione.
- Digicube, uno dei più grandi distributori nipponici, è al lavoro sul suo primo videogioco per PlayStation. **Pro Baseball Simulation Dugout '99** vestirà il giocatore dei panni di un *coach* di una squadra di baseball e verrà distribuito in autunno.
- Titus ha acquistato il 50.1% di Virgin Interactive. Poco prima Titus aveva acquistato il 57% di Interplay, che a sua volta deteneva il 43,9% di Virgin. Pare *Beatiful*...
- A dispetto di quanto sia lecito supporre, l'Italia non beneficerà della riduzione del prezzo di PlayStation già occorsa in America (99 dollari), Inghilterra ed Irlanda (79.99 £). "Le nuove riduzioni occorse in UK ed Irlanda servono solo a livellare il prezzo di PlayStation con quello degli altri paesi europei" ha dichiarato Chris Deering, presidente di SCEE.
- Namco ha annunciato per il 2001 la nascita di una *software house* sussidiaria specializzata in RPG per PS2. Si chiamerà Monolith Soft ed avrà un capitale sociale iniziale di 30 milioni di yen, a cui Namco contribuirà per il 90%. Il presidente di Monolith Soft sarà Hirohide Sugiura, ex-dipendente Square.
- Squaresoft ha annunciato per il 23 Novembre a Yokohama, lo *Square Millennium Private Show*, un evento durante il quale la *softco* nipponica presenterà il nuovo episodio della serie **Final Fantasy** più una serie di nuovi titoli per PlayStation2. Oltre a **The Bouncer**, infatti, Squaresoft è al lavoro su altri 7 progetti per la nuova console Sony. Appuntamento al numero di **SPC** di gennaio per un *reportage* completo.

THE BOUNCER



FRA I TITOLI PLAYSTATION2 annunciati lo scorso 13 settembre, il più oscuro portava proprio l'etichetta della *software house* più promettente. **The Bouncer** di Squaresoft è stato presentato come un *"playing action movie"* (**SPC**63), e l'unica foto diffusa allora non lasciava intendere di che si trattasse (né Square si è curata di comunicarlo). Durante l'ultimo *Tokyo Game Show*, **SPC** ha potuto non solo vedere, ma anche giocare il primo titolo Square per la nuova console Sony, eleggendolo subito come uno dei migliori dell'intera *line-up*. Sviluppato da Dream Factory (**Tobal 1** e **2**, **Ergheiz**), **The Bouncer** potrebbe essere definito (più semplicemente di quanto ha fatto Square) come un picchiaduro 3D a scorrimento. Ovviamente la terza dimensione apre la meccanica di gioco verso altri meccanismi ludici, ma "darsele di santa ragione" resta il *quid* ludico principale. Due le sequenze mostrate in fiera. La prima vede due personaggi (maschio e femmina) lottare contro una serie di avversari (in rapporto di 2 a 1) in un ambiente 3D ricco di particolari e dal livello di interagibilità sorprendente. Dopo aver visto un quadro sganciarsi dalla parete per cadere in testa al nemico sbattuto sul muro o una serie di frammenti di legno sul pavimento venire scostati dal passaggio di un tavolino spinto con un calcio, **SPC** non ha potuto trattenere una lacrima di commozione. Determinate mosse acrobatiche o sequenze di particolare rilievo, innestano una sorta di "effetto rallentatore con inquadratura rotante" non dissimile a quello visto (e stravisto) nelle sequenze più spettacolari di *The Matrix*. Assolutamente splendido. Similmente a quanto visto in **Ergheiz** o **Powerstone**, i combattimenti possono consumarsi su piani differenti con la telecamera pronta a tenere tutto sotto controllo anche con i due giocatori umani impegnati su livelli diversi. La seconda sequenza vede invece tre personaggi introdursi in una metropolitana, far fuori un paio di guardie e saltare su un treno in corsa. La sequenza successiva mostra una delle esplosioni più realistiche mai viste in un *videogame*. Il treno è in fiamme, i tre si lanciano e il convoglio (carico di materiale infiammabile) esplode producendo una nuvola di fuoco condita con frammenti della scenografia 3D distaccatisi e roteanti con notevole realismo. Una sezione della galleria crolla maestosa, aprendo uno squarcio sul soffitto da cui fuoriesce un getto d'acqua che comincia ad allagare ciò che resta dell'ambiente sotterraneo. I tre si rialzano, e corrono verso la salvezza fra calci e pugni, mentre il livello dell'acqua sale fin sopra le loro ginocchia. Animazioni estremamente realistiche, l'assoluta impercettibilità del più insignificante spigolo poligonale e una fluidità stabile sui 60fps, hanno lasciato **SPC** senza parole. Al di là di quanto visto, Squaresoft non ha rilasciato alcuna informazione sul gioco in sé rimandando l'appuntamento al *"Millennium Private Show"* (vedi *micronews*). **SPC** sarà ovviamente lì presente, in prima fila.

ARIGATÒ MORITA

IL 4 OTTOBRE 1999, IL CO-FONDATORE E CHAIRMAN di Sony Corp., Akio Morita, è morto stroncato da una polmonite all'età di 78 anni (la foto risale a qualche annetto prima, s'intende). Dopo aver conseguito una laurea in fisica presso la Osaka Imperial University nel 1944, nel 1946 fondò Sony (all'epoca Tokyo Telecommunications Engineering Corporation) assieme al collega Masaru Ibuka (scomparso nel '97 a 89 anni). Ubicata a Tokyo in un palazzo parzialmente distrutto durante la Seconda Guerra Mondiale (a cui Morita partecipò come ufficiale della Marina Imperiale Giapponese meritandosi pure una medaglia al valore) con un capitale iniziale di 500 dollari e un corpo impiegati composto da sole 20 persone (oggi sono circa 200mila), la giovane Sony cominciò a vendere con successo le invenzioni di Morita e Ibuka, fra cui la prima radio a transistor (1955), il primo televisore totalmente "transistorizzato" (1960) ed il primo registratore commerciale per supporti magnetici (1965). Vent'anni di crescita inarrestabile rimasti nella storia e che hanno fatto di Sony un simbolo della rinascita del Giappone del dopo guerra. Nel 1958 la Tokyo Telecommunications Engineering Corporation viene ribattezzata "Sony", dal latino *sonus* (trad. suono). Nel 1972 Morita è l'unico giapponese a comparire nell'elenco dei *Top Businessman* del XX° secolo stilato dal giornale americano *Time*, mentre *Forbes* lo piazza al 386° posto della classifica degli uomini più ricchi del mondo. Nel 1979 Morita inventa il Walkman e non ce n'è più per nessuno. "Era per me come un eroe" ricorda Nobuyuki Idei, attuale presidente di Sony. "Ha aperto un varco nel mercato mondiale e soffiato vita nella compagnia e nel marchio Sony". Fra il 1960 e il 1989, Morita scrisse diversi libri tra cui *Made in Japan: Akio Morita and Sony*, *Home, sweet Tokyo: life in a weired and wonderful city* e *The Japan that can say 'no'* (scritto assieme all'attuale sindaco di Tokyo, Shintaro Ishihara) un libro diplomaticamente scomodo perché invitava i giapponesi a combattere il loro complesso di inferiorità verso l'America, appellandosi all'orgoglio nazionale. Un invito che Morita simboleggiò sventolando la bandiera giapponese fuori da uno *showroom* Sony nel centro di Manhattan. Prevedibilmente, l'edizione statunitense di *The Japan that can say 'no'* uscì in versione "ridotta", vale a dire senza i contributi di Morita. Nel novembre del 1993, durante una partita a tennis (giocata all'età di 72 anni), un'emorragia cerebrale costringe Morita sulla sedia a rotelle. Stremato dalla salute cagionevole, abbandonerà le redini della società l'anno successivo conservando la carica di presidente onorario. Dopo Shoichiro Honda e Konosuke Matsushita, scompare l'ultimo grande esponente di una generazione di imprenditori che ha risollevato l'economia nipponica dal tracollo post-guerra, un uomo che ha saputo dare tutto se stesso al suo paese e ai suoi ideali. Akio Morita lascia la moglie Yoshiko, i due figli Hideo e Masao e la figlia Naoko. La redazione di **SPC** lo saluta con affetto e stima.

1° TORNEO NAZIONALE TEKKEN 3

I TORNEI DI VIDEOGIOCHI CON PREMI succulenti non sono più una prerogativa delle nazioni d'oltralpe, come dimostra il prossimo torneo di **Tekken III**, che si svolgerà il 14 e il 15 novembre a Catania. Il torneo, la cui iscrizione è gratuita, si svolgerà su due megaschermi da 200 pollici, supportati da un impianto Dolby Surround e metterà in palio, fra l'altro, un Sega Dreamcast per il primo classificato. Per maggiori informazioni e per iscriversi tel. 095/497310.

MENTAL **WEALTH**

ORMAI L'AVRETE VISTO TUTTI E TUTTI VI starete chiedendo "cos'è?" Dunque, **SPC** ha condotto alcune indagini sul nuovo spot Sony e scoperto quanto segue:

1. Lei si chiama Fiona McLean, ha 17 anni ed è stata deformata con effetti speciali di vario genere (no, PS2 non c'entra niente).

2. Il regista dello spot è Chris Cunningham, mitico autore di video musicali quali *Windowlicker* e *Come to Daddy* (Aphex Twin), *All is Full of Love* (Bjork), *Afrika Shox* (Leftfiel), *Frozen* (Madonna) ed altri ancora. Cunningham è attualmente impegnato nella regia di *Neuromancer* (tratto dall'omonimo romanzo di Gibson) e ha lavorato per un anno e mezzo al fianco di Stanley Kubrick su *A.I.*

3. La realizzazione del video è costata circa 750.000 sterline e rientra nella nuova campagna promozionale Sony da 20 milioni di sterline.

4. In ognuna delle edizioni dello spot (inglese, italiano e tedesco), la ragazza "parla" le tre lingue. Il labiale cambia infatti da versione a versione. Così come il testo (vedi riquadro).

5. Il messaggio dello spot invita a "farcela da soli, senza contare sugli altri usando la propria ricchezza mentale. PlayStation permette alla gente di esplorare i propri mondi, scoprire la propria penicillina..." (dalle parole dello sceneggiatore Trevor Beattie nonché direttore creativo di TBWA – azienda incaricata di realizzare lo spot).

6. Mettere in ordine di tempo le frasi (sulla base del *timer* in alto a destra) non serve assolutamente a nulla.

7. Stiamo parlando di PlayStation? Ciò vuol dire che lo spot funziona.

VERSIONE ITALIANA

- Vorrei che in ogni conquista dell'uomo ci fosse da qualche parte il mio nome.
- Voglio provarci da sola.
- Voglio altre lune da conquistare.
- E non permetterò a nessuno di farlo al posto mio.
- Perché ho energie e voglia di sognare.
- Perché è quello che abbiamo tutti.
- Si chiama ricchezza mentale.
- Usiamola.

("*all right*" fuoricampo e risata "satanica")

VERSIONE INGLESE

- Let me tell you what bugs me about human endeavour.
- I've never been the human in question. Have you?
- Mankind went to the moon.
- I don't even know where Grimsby is! Forget progress by proxy.
- Land on your own moon. (1)
- It's no longer about what they can achieve, out there, on your behalf.
- But about what we can experience, up here, in our own time.
- It's called mental wealth.

("all righr" fuoricampo e risata "satanica" seguita da un ghigno)

(1) Nella versione italiana la frase "land on your own moon" (atterra sulla tua luna) è stata tradotta con "voglio nuove lune da conquistare".

PlayStation

-TIME OUT-

NINTENDO 64

A BOLOGNA IN VIA DI CORTICELLA 119/A DI FRONTE ALLE SCUOLE ALDINI.
TEL. 051-6313325 FAX: 051-4154186 E-Mail 0516313325@iol.it

POTRETE TROVARE UN VASTISSIMO ASSORTIMENTO
DI GIOCHI, GADGETS E ACCESSORI PER:
SONY PLAYSTATION, N64, SEGA DREAMCAST,
GAMEBOY, NEOGEO POCKET, WONDERSWAN...
PAL - USA - JAP

RITAGLIA QUESTO COUPON
E FORSE...
E' POSSIBILE...
CHE UN GIORNO...
NON SI SA BENE QUANDO...
AVRAI (RIPETO FORSE) UN
PROBABILE, MA NON SICURO...
"SCONTO!"
Tentar non nuoce, ma te lo consigliamo!

mi trovate insieme alla DREAMCAST Europea!

e ovviamente:
VENDITA x CORRISPONDENZA
LISTINO x RIVENDITORI!!

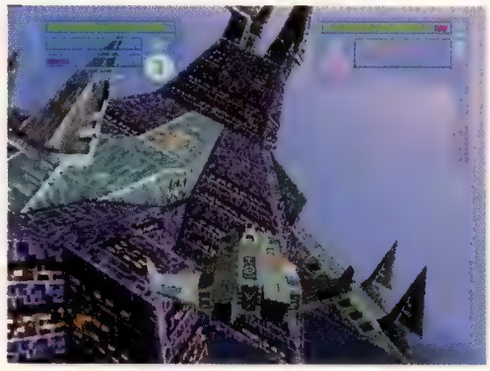
Si effettuano anche RIPARAZIONI e MODIFICHE!

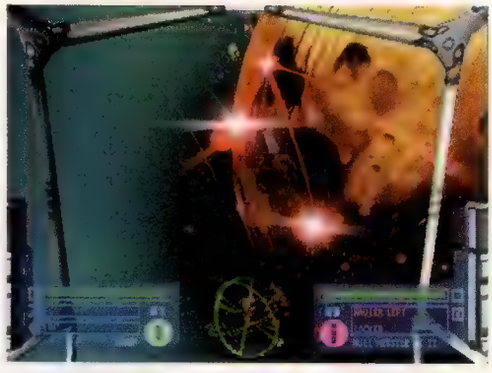
Dreamcast

IL LISTINO NON ESISTE...NOI ABBIAMO TUTTO!

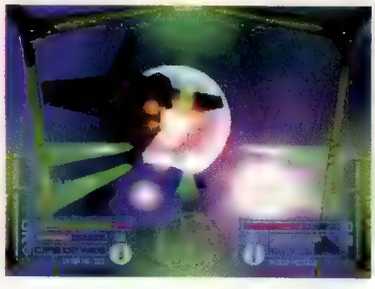
Tutti i marchi appartengono ai legittimi proprietari.

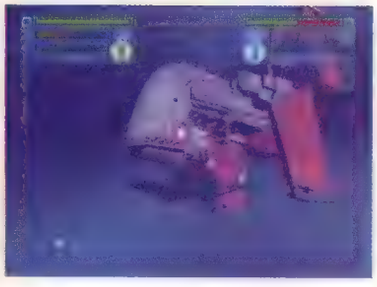
COLONY WARS: RED SUN





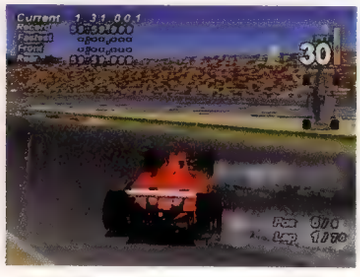
SEMBRA INCREDIBILE, MA LA FORTUNATA SERIE DI *shoot'em up* spaziali di Psygnosis raggiunge lo status di trilogia. Facendo un breve riepilogo degli ultimi 5 anni, sembra che nessuno sparatutto per PlayStation sia mai andato oltre la seconda edizione (escludendo il più "terrestre" **Ace Combat 3**). Un notevole traguardo per la società di Liverpool (o meglio, di Sony). Nel corso del suo processo evolutivo, **Colony Wars** ha saputo rinnovarsi ad ogni versione, limando qualcosa (il sistema di autopuntamento) ed aggiungendo dell'altro (le missioni terrestri). **Red Sun** vuole andare ancora oltre. L'azione si svolge nel medesimo periodo storico di **Vengeance**, ma in una zona dell'universo lontana dalle battaglie fra la Marina e la Lega. Come annunciato su **SPC**60, il giocatore assume il ruolo di Valdemar, pilota dell'Impero Magenta. Nel corso del tempo appare evidente che l'Impero stringe rapporti con una misteriosa razza aliena ed insieme intendono inviare l'enorme astronave "Red Sun" in missione diplomatica attraverso la galassia, verso la Terra. In verità gli intenti sono tutt'altro che pacifici e Valdemar si vedrà coinvolto in un'avventura per la difesa della razza umana, un'avventura che lo porterà verso nuovi ed ignoti sistemi solari. **Colony Wars Red Sun** sarà pertanto ricco di nuove creature aliene e di nuove tribù spaziali, ognuna contraddistinta dai rispettivi caccia, per un totale di 150 nuove astronavi. Fra gli aspetti più graditi della serie, spicca senz'altro l'estrema varietà di missioni ed obiettivi offerti, e **Red Sun** non fa eccezione. Le sequenze sulla superficie dei pianeti si preannunciano più complesse e potranno essere affrontate con una qualsiasi delle otto astronavi da guerra incluse nel pacchetto ludico. L'abbondante numero di missioni (50) ribadisce un aspetto particolarmente apprezzato, al pari dei percorsi alternativi. Alcuni di questi ultimi riconducono alle zone occupate dalla Marina e dalla Lega, offrendo l'opportunità di assistere agli eventi di **Vengeance** da un'inedita prospettiva. Sebbene l'enfasi sia riposta nella totale libertà di movimento nell'area di gioco, **Red Sun** conserva un marcato orientamento *arcade*, impreziosito stavolta da una rinnovata intelligenza artificiale dei nemici e da un elenco di ben 32 mezzi di distruzione (oltre a 12 aggeggi fra sensori, sistemi di contromisura e così via). L'*engine* grafico, inutile precisarlo, trarrà beneficio dall'indiscutibile bravura ed esperienza del team Psygnosis Leeds, generando effetti speciali fra maestose figure poligonali senza cali del *frame rate*. Un'orchestra provvederà a fornire l'abituale sottofondo musicale dai toni epici. Ormai quasi il segno di riconoscimento della serie.





OFFICIAL **FORMULA 1** RACING '99

DOPO FORMULA 1 '99 DI PSYGNOSIS, l'industria continua a cavalcare l'onda del campionato in corso con **Official Formula 1 Racing '99** di Eidos. Trasposizione aggiornata di **Official Formula 1 Racing '98**, uscito lo scorso maggio per PC, la versione PlayStation del *racing game* Eidos promette l'ennesima "simulazione definitiva del campionato di Formula 1." I lettori di **SPC** avranno più volte visto queste promesse infrangersi nella mediocrità del prodotto finito e **Formula 1 Racing '99** non sembra destinato ad essere l'eccezione. Le notizie diffuse da Eidos durante lo scorso *ECTS* ricalcano perfettamente il profilo del simulatore di Formula 1 di fine millennio. Grazie alla licenza FIA, **Official Formula 1 Racing '99** custodisce le riproduzioni esatte dei tracciati ufficiali, i piloti e i team della stagione in corso. Il motore grafico codificato da Lankhor (team responsabile anche della versione PC) promette le meraviglie del caso, ma è sana consuetudine prendere certe informazioni con le pinze. In **Formula 1 Racing '99** trova posto anche la consueta dicotomia strutturale *arcade/simulation* offrendo l'opportunità di avvicinarsi al gioco gradatamente, partendo dal semplicismo comportamentale delle vetture in modalità *Arcade* per arrivare alle complesse simulazioni della modalità er... *Simulation*. I professionisti potranno cimentarsi nel settaggio di numerosi parametri meccanici, ma la complessità generale non sarà tale da impedire ai novizi di far pratica con i rapporti del cambio, le sospensioni e quant'altro. La gara potrà essere seguita da differenti prospettive, fra cui una interna all'abitacolo, con tanto di mani e volante poligonali in vista (non proprio una rivoluzione, ma è quanto basta per trasmettere l'illusione di "esserci"). Conclude l'elenco delle ovvietà, una modalità a due giocatori via *split-screen* e il mancato supporto dell'ormai disperso cavo *link*. Parere di **SPC** sul prossimo numero.



SUPER ABBONAMENTO

SUPER RISPARMIO

SUPER OROLOGIO

Abbonati a Superconsole Playstation®, solo L. 57.000 per avere 11 numeri della rivista e in più, compreso nel prezzo, un fantastico orologio in titanio VAGARY.

L'orologio ti verrà spedito solo dopo aver ricevuto l'attestazione di pagamento dell'abbonamento.

L'operazione è valida fino ad esaurimento scorte

ATTIVAZIONE IMMEDIATA. Inviando via fax al numero 02/66526300 copia della cartolina e del versamento in c/c postale o del pagamento con carta di credito, il tuo abbonamento sarà attivato immediatamente. Grazie a questo canale preferenziale, riceverai in modo tempestivo la tua copia di Superconsole Playstation.

SICUREZZA DI RICEVERE TUTTI I NUMERI. Se per cause dipendenti e non dipendenti da Gruppo Editoriale Futura non dovessi ricevere uno o più numeri di Superconsole Playstation, niente paura: basta chiamare il nostro Servizio Clienti tel. 02/66526213 (dalle 9.00 alle 12.30 dal lunedì al venerdì). Il Servizio Clienti provvederà immediatamente a rispedire copia della rivista.

Cognome.....Nome.....

indirizzo.....num.....cap.....

città.....prov. .....tel.....

Desidero abbonarmi a Superconsole Playstation per un anno (11 numeri) allo speciale prezzo di lire 57.000 che pagherò:

- con bollettino postale intestato a Gruppo Editoriale Futura S.p.A. numero c/c 38805206 causale del versamento abbonamento a Superconsole Playstation per 11 numeri
- con carta di credito: O American Express O Carta SI O Visa

numero completo di carta di credito _ _ _ _ _ _ _ _ _ _ _ _ _ _ _ _

data di scadenza _ _ / _ _

nome e cognome del titolare della carta .....

firma del titolare della carta .....

Desidero ricevere: O orologio da uomo O orologio da donna

Autorizza l'invio al suo recapito, in futuro, di ulteriori informazioni sui prodotti, sulle offerte o su altre iniziative del Gruppo Editoriale Futura ?

O si O no Firma .....

NON AFFRANCARE

Affrancatura a carico del destinatario da addebitarsi sul conto di credito speciale n° 9615 presso l'agenzia P.T. Bresso (Aut. N. F/253761/ASP/SMC del 03/02/1997 filiale di Milano)

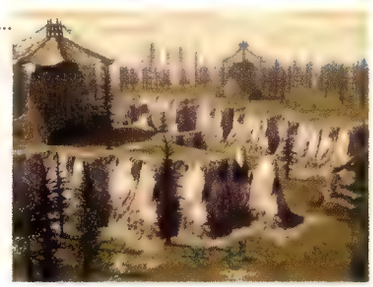
GRUPPO EDITORIALE FUTURA S.p.A.

SUPER PLAYSTATION

CASELLA POSTALE 88
20091 BRESSO (MI)

MUNCH'S **ODDYSEE**

ODDWORLD INHABITANTS HA DIFFUSO le prime immagini e le prime informazioni riguardo a **Munch's Oddysee** per PlayStation2. Il secondo appuntamento con la quintologia di Oddworld (**Abe's Exoddus** era solo un "bonus game") promette di fare leva sulla rivoluzionaria tecnologia Sony per offrire mondi realistici e vitali sottesi da routine di intelligenza artificiale sofisticatissime accorpate sotto l'oscuro acronimo "A.L.I.V.E.". Gli abitanti del mondo digitale di **MO**, nascono, crescono, camminano, comunicano fra loro, urlano, litigano e addirittura si imbrogliano a vicenda. Possono innamorarsi, odiarsi o stringere amicizie, ma anche sviluppare manie, fissazioni, divenire paranoici o soffrire di crisi nervose. L'utente è chiamato a gestire il mondo di **MO** (e il suo zoo di creature bizzarre) dall'alto della sua onnipotenza ed onnipresenza, scorrendo in lungo e in largo per l'ambiente di gioco esprimendo il proprio volere in modi diversi, perseguendo obiettivi non prefissati (su cui Oddworld Inhabitants è al momento omertosa). Combinando modelli di fruizione presi in prestito da molteplici generi videoludici, **MO** è un misto di azione, avventura, gioco di ruolo, strategia e simulazione, un crogiolo di meccaniche di gioco che Oddworld assicura "ridefiniranno l'esperienza ludica". **SPC** non può non nascondere un certo interesse in merito all'ambizioso quanto oscuro **MO** e non mancherà di diffondere ulteriori informazioni appena si renderanno disponibili. Nel frattempo gustatevi le immagini... e sognate.



LA CREDIBILITÀ DEL MONDO DIGITALE CUSTODITO IN MUNCH'S ODDYSEE È RAFFORZATA DA MUTAMENTI TEMPORALI, CLIMATICI E STAGIONALI, COM'È POSSIBILE VEDERE NELLE FOTO SOPRA.

abato 13 e Domenica 14 NOVEMBRE ore 10.00/22.00 presso palestre BU-SEN Via della Scogliera, 18 CATANIA

1° TORNEO NAZIONALE TEKKEN 3

Organizzazione evento: Play & fun le palestre videoludiche

Settore Franchising Tel. 0335 6629122

La competizione si disputerà su due MAXI SCHERMI da 200 pollici in DOLBY SURROUND

1° PREMIO: Una Console SEGA DREAMCAST

2° PREMIO: Una Console NINTENDO 64 - 3° PREMIO: Una Console SONY PLAYSTATION

dal 4°al 10°classificato Memory Card PSX, dal 11°al 20°classificato Gadjet. Un simpatico Omaggio per tutti*

*fino ad esaurimento

SPONSOR UFFICIALE: ODISSEA 2000

(PRESENTE NEL CORSO DELLA MANIFESTAZIONE ALLO STAND A3)

ODISSEA 2000

per iscrizioni e informazioni: tel. 095 497310

Tutte le novità, da tutto il mondo, per voi!

COLOR GAMEBOY - NEO GEO POCKET
DREAMCAST - NINTENDO 64
PLAYSTATION - PC

PERMUTA E VENDITA USATO

Tel 0348 5189936 - 0339 7408922

PlayStation Dreamcast NINTENDO 64

Orari apertura: LU ore 13/18.30, MA-VE ore 9/18.30 SA ore 9/17.30. Contattaci telefonicamente o per e-mail: odissea2000@usa.net

INDUSTRY NEWS

HETHERINGTON E KENWRIGHT INSIEME

GLI EX-MANAGING DIRECTOR DI DUE DELLE principali *software house* europee dell'ultimo decennio, hanno annunciato la nascita di un nuovo studio di sviluppo. Ian Hetherington, cofondatore e *MD* di Psygnosis, e Martin Kenwright, fondatore e MD di Digital Image Design (DID), siederanno alla guida di Evolution Studios una nuova *software house* che avrà sede in Frodsham, Cheshire e vanterà uno staff iniziale di 12 persone. Durante la sua militanza in Psygnosis (interrotta poco più di un anno fa), Hetherington è stato responsabile di successi come **wipEout**, **Destruction Derby** e **Formula 1**, coprendo un ruolo da protagonista nel lancio europeo di PlayStation. In Evolution Studios ricoprirà l'incarico di presidente. Dopo aver venduto le sue azioni di maggioranza ad Infogrames (cfr. **SPC**61), Kenwright ha abbandonato DID (presso cui ha supervisionato progetti come **TFX**, **EF2000**, **F-22** e **Wargasm**) per assumere il ruolo di managing director di Evolution. In merito alla decisone di creare una nuova *software house* inglese, Hetherington ha dichiarato: "[con Kenwright] condividiamo la medesima filosofia produttiva e siamo entrambi convinti della necessità di focalizzare l'attenzione su quegli elementi che in passato ci hanno permesso di offrire al pubblico videogiochi eccitanti e coinvolgenti. Il nostro obiettivo è sviluppare un'azienda che capisca e faccia sue le esigenze dei videogiocatori. Crediamo sinceramente di avere le risorse e le esperienze necessarie a perseguire questo obiettivo". Martin Kenwright entra un po' più nel merito degli obiettivi di Evolution Studios dichiarando: "PlayStation2 sarà il principale formato su cui ci concentreremo sfruttandone le potenzialità ludiche e di interazione *online*. Contiamo di creare un *dream team* dedicato mettendo insieme i migliori talenti delle differenti discipline tecnico/creative". Il primo progetto di Evolution è un *racing game* per PS2 le cui caratteristiche verranno diffuse a tempo debito. Probabilmente nel terzo quarto dell'anno 2000. Dopo Lionhead e Mucky Foot, Evolution è la terza *softco* indipendente a nascere dal desiderio dei suoi fondatori di gestire in proprio il processo produttivo, liberi da obblighi amministrativi verso entità corporative superiori. Non a caso Kenwright ha dichiarato di sentirsi sollevato e creativamente rivitalizzato citando Peter Molyneux – che ha abbandonato EA/Bullfrog per fondare Lionhead – come fonte di ispirazione.

IAN HETHERINGTON (SINISTRA) E MARTIN KENWRIGHT (DESTRA): I DUE ECCELLENTI "PAPÀ" DI EVOLUTION STUDIOS.

TAKE TWO TAKES DMA

TAKE TWO INTERACTIVE HA ANNUNCIATO L'ACQUISTO dell'intero capitale azionario di DMA Design. Il team con sede a Edimburgo e Dundee responsabile della serie **Grand Theft Auto** e **Lemmings** (sotto etichetta Psygnosis) è stato venduto da Infogrames per 11 milioni di dollari e l'assunzione dei debiti societari. Infogrames trovò DMA nel "pacchetto" Gremlin acquistato lo scorso marzo. Da allora ha sempre negato la pubblicazione di **GTA** perché "la sua violenza era inaccettabile ed incompatibile con gli standard produttivi di Infogrames" ha dichiarato Christelle Gesler, responsabile per le comunicazioni societarie della *softco* francese. Da team di sviluppo esterno, DMA diventa oggi, o meglio, dal 29 settembre scorso, parte integrante di Take Two Interactive alleggerendo quest'ultima dall'onere di pagare le *royalty* ad Infogrames. "D'ora in avanti DMA concentrerà le sue produzioni su PlayStation2, PC e Internet" recita il comunicato. Take Two non spiega ufficialmente l'assenza di Dreamcast fra le piattaforme supportate, ma è intuibile una certa diffidenza verso il nuovo sistema Sega. Una diffidenza che Gary Penn, *Creative Manager* di DMA, riassume così: "E' difficile vedere Dreamcast come qualcosa di più di un *Milky Way*: uno snack da consumarsi fra PlayStations – senza guastarsi l'appetito". "Siamo entusiasti di avere DMA nella famiglia Take Two e Rockstar" ha dichiarato Sam Houser, presidente di Rockstar Games. "In particolare, l'allineamento di Rockstar con una casa di sviluppo come DMA Design, chiaramente innovativa nel suo approccio al *videogame development*, rappresenta un connubio perfetto". Randy Brant, CEO di Take Two ha aggiunto: "l'acquisizione di DMA è importante perché offre alla nostra società accesso alle menti più creative dell'industria videoludica europea e il possesso della sua più desiderabile proprietà intellettuale: **Grand Theft Auto**". Oltre a **GTA2**, la *line-up* DMA per l'anno 2000 prevede anche **GTA3D** e **GTA Online Crime World** su cui, al momento, non è stata rilasciata alcuna informazione. Successivamente all'acquisto di DMA, Take Two ha acquistato anche il distributore italiano Cidiverte S.p.a. per una somma pari a 2.2 milioni di dollari. Con sede a Milano, Cidiverte verrà ribattezzata "Cidiverte Jack of All Games Italy". Dopo aver creato impianti distributivi in Irlanda, Norvegia, Danimarca, Svezia, Germania, Francia e nel sud-est asiatico, Take Two giunge in Italia col preciso obiettivo di rafforzare la propria presenza nel mercato europeo. La scelta dell'Italia non è casuale. Kelly Sumner, presidente di Take Two Europe, ha dichiarato: "L'acquisizione di Cidiverte è importante in quanto permette a Jack of All Games [catena distributiva di Take Two - n.d.r.] di avere accesso al più grande mercato *software* europeo in cui non eravamo ancora presenti."

I D.I.D. RISPOLVERANO CARRIER COMMAND

I LETTORI PIÙ ATTENTI ALLA SEZIONE **Industry News** di **SPC** ricorderanno l'avvenuto perfezionamento del contratto d'acquisto di DID (Digital Image Design) da parte di Infogrames. Ebbene, nei primi mesi di ottobre, la società francese ha rivenduto DID a Rage Software rivendone in cambio 18 milioni di azioni (del valore di 6 milioni di dollari) e conservando i diritti di pubblicazione in Europa dell'imminente **Typhoon** (PC), simulatore di volo militare, ultimo lavoro di DID. Nota per gli *shooter* **Incoming**, **Expendable** e **Darklight Conflict**, Rage avrà libero accesso alle risorse binarie di DID ed in particolare al loro ottimo motore poligonale *3Dream Engine*. Fondata da Paul Finnegan nel 1992, a Liverpool, Rage Software PLC ha condotto una vita da sviluppatore mercenario fino al 1997 (per *softco* quali Electronic Arts, GT Interactive e Codemasters), anno in cui decise di pubblicare i suoi prodotti in proprio. Da allora Rage ha aperto due nuovi uffici a Birmingham e Newcastle e raggiunto la ragguardevole popolazione di 110 impiegati. Il primo titolo pubblicato sotto la sua etichetta è stato **Incoming** (PC). L'acquisto di DID è per Rage un modo per rafforzare e consolidare il proprio status di *publisher*, non proprio minaccioso per Infogrames o Eidos, ma sufficientemente interessante da seguirne gli sviluppi. Se non altro per vedere le *performance* di uno dei titoli in fase di sviluppo, **Hostile Waters** (PC), un *action strategy* 3D ispirato ad uno dei capolavori dell'era Amiga: **Carrier Command** (Rainbird). Queste le parole di Julian Widdows, *Project Manager* di Rage: "Credo che il miglior modo per descrivere **Hostile Waters** sia dire che si tratta di una versione moderna di **Carrier Command** arricchita con alcuni elementi di **Battlezone** e **Nuclear Strike**".

HOSTILE WATERS: STIAMO FORSE ASSISTENDO AL RITORNO DI CARRIER COMMAND?

NA.P.S. TEAM SEDE DI MESSINA

Sviluppatrice ufficiale Sony Playstation, e affermata società nel settore videoludico, ricerca/assume personale con esperienza in:

Programmazione:
- C/C++ in ambiente Dos e Windows.
- Progettazione e sviluppo applicazioni 2D e 3D/RealTime.

Grafica 2D:
- Disegno + computer-grafica, creazione/ritocco *texture*/animazione.
- Ottima conoscenza di Photoshop, Fractal Paint o altri pacchetti grafici professionali.

Grafica 3D:
- Progettazione ambienti 3D.

Modellazione ed animazione 3D:
- Ottima conoscenza di 3Dstudio 4, 3Dstudio Max, Character Studio.

Il suddetto personale verrà inserito esclusivamente nella produzione di progetti interni di proprietà della **Naps Team**, per le piattaforme: Gameboy Color, PlayStation, PlayStation2, DreamCast, Nintendo 64.

Astenersi offerte collaborazioni/coproduzioni o idee/progetti esterni.

Inviare materiale dimostrativo e *curriculum vitae* a:
Na.P.S. Team
P.O. BOX 118 - 98100 Messina
oppure a: napsjob@usa.net

N.B.: Tutto il materiale pervenuto non verrà restituito. Preferibile recapito telefonico NON mobile. Preferibile residenza in Messina o provincia. Astenersi perditempo.

FORMULA 1 '99
DI TANTO IN TANTO RAFFREDDATE LE EMOZIONI.
FORMULA ONE 99
PlayStation
LA PIRATERIA SOFFOCA LA FANTASIA
PlayStation
SOLO PER PLAYSTATION.
PSYGNOSIS
FIA FORMULA 1 WORLD CHAMPIONSHIP
Rilassatevi, andate a letto presto, e ripassate ogni dettaglio della gara. Arriva l'esame più duro:
la nuova Formula 1 '99. E questa volta, il realismo supera la vostra immaginazione: migliore definizione
delle immagini, maggiore sensibilità di guida, e massima spettacolarizzazione della corsa.
Insomma, vi aspetta una corsa così emozionante che ogni tanto vi servirà un pit-stop per rientrare dallo shock.
POWER LINE 166.814.814*
OLTRE 600 VIDEOGAMES.
PlayStation sono marchi registrati da Sony Computer Entertainment Inc. Le altre denominazioni ivi citate possono essere marchi dei rispettivi titolari. www.playstation.it
© 1999 Psygnosis Ltd. Developed by Studio 33 Ltd. Psygnosis and the Psygnosis logo are TM or ® of Psygnosis Ltd. An official product of the FIA Formula One World Championship. Licensed by Formula One Administration Limited. All rights reserved. *Power Line è un servizio riservato agli utenti maggiorenni. Costo Lit. 1.540 + IVA al minuto. Gestito da Isicom-Roma.

HARD PLAY

GAMESTER **EVOLUTION CONTROL SYSTEM**

CON L'ESPANSIONE DEL VIDEOGAME VERSO NUOVE vette di massificazione, l'industria accessoristica scopre terreno fertile per la sperimentazione di nuove interfacce di controllo appetibili a bacini d'utenza sempre più diversificati. E' il caso dell'inglese LMP (Leda Media Productions, nota per la linea Gamester) che durante lo scorso *ECTS* ha presentato i suoi *Gamester Evolution Control System* e *Gamester Evolution Control Pad*. Entrambi si basano sulla tecnologia *G-Force Tilt* capace di rilevare i più piccoli movimenti del corpo o della mano traducendoli in azioni su video. L'*Evolution Control System* è composto da due parti: un guanto contenente il sensore di movimento ed un'unità supplementare equipaggiata con i tasti funzione, una croce direzionale ed un *display* a cristalli liquidi. Il sistema promette di interagire in maniera più naturale ed intuitiva con generi videoludici quali simulatori di volo, *shooter* in prima persona e *driving game*. Di fatto meriterebbe un attento esame prima dell'acquisto. La sensibilità del meccanismo di *motion tracking* costringe infatti a tenere la mano sempre tesa evitando ogni "mossa falsa" (come grattarsi il capo). A differenza di quanto accade utilizzando i *controller* tradizionali, il giocatore è costretto a tenere la stessa postura per tutta la durata dell'esperienza ludica, il che potrebbe annullare la sensazione di libertà che il *Control System* promette di offrire. Ciononostante non è utopistico ipotizzare interessanti applicazioni in combinazione con eventuali elmetti per la realtà virtuale immersiva, considerata soprattutto l'economicità della periferica. Sulla medesima tecnologia *G-Force Tilt* si basa il secondo accessorio presentato da LMP, l'*Evolution Control Pad*. Sebbene simile nell'aspetto ai tanti cloni di Dual Shock, il sensore di movimento interno gli conferisce una caratteristica in più. Inclinando il *controller* verso i quattro punti cartesiani è possibile determinare l'angolo di sterzata (in un *racing game*) o di virata/cabrata/picchiata (in un simulatore di volo) con estrema naturalezza. Problematiche analoghe a quelle sollevate dal *Control System* consigliano prudenza nell'acquisto.

IL GAMESTER EVOLUTION CONTROL SYSTEM IN AZIONE (A DESTRA): DUE SONO I PEZZI CHE LO COMPONGONO (ILLUSTRATI A SINISTRA).

GAMESTER EVOLUTION PAD

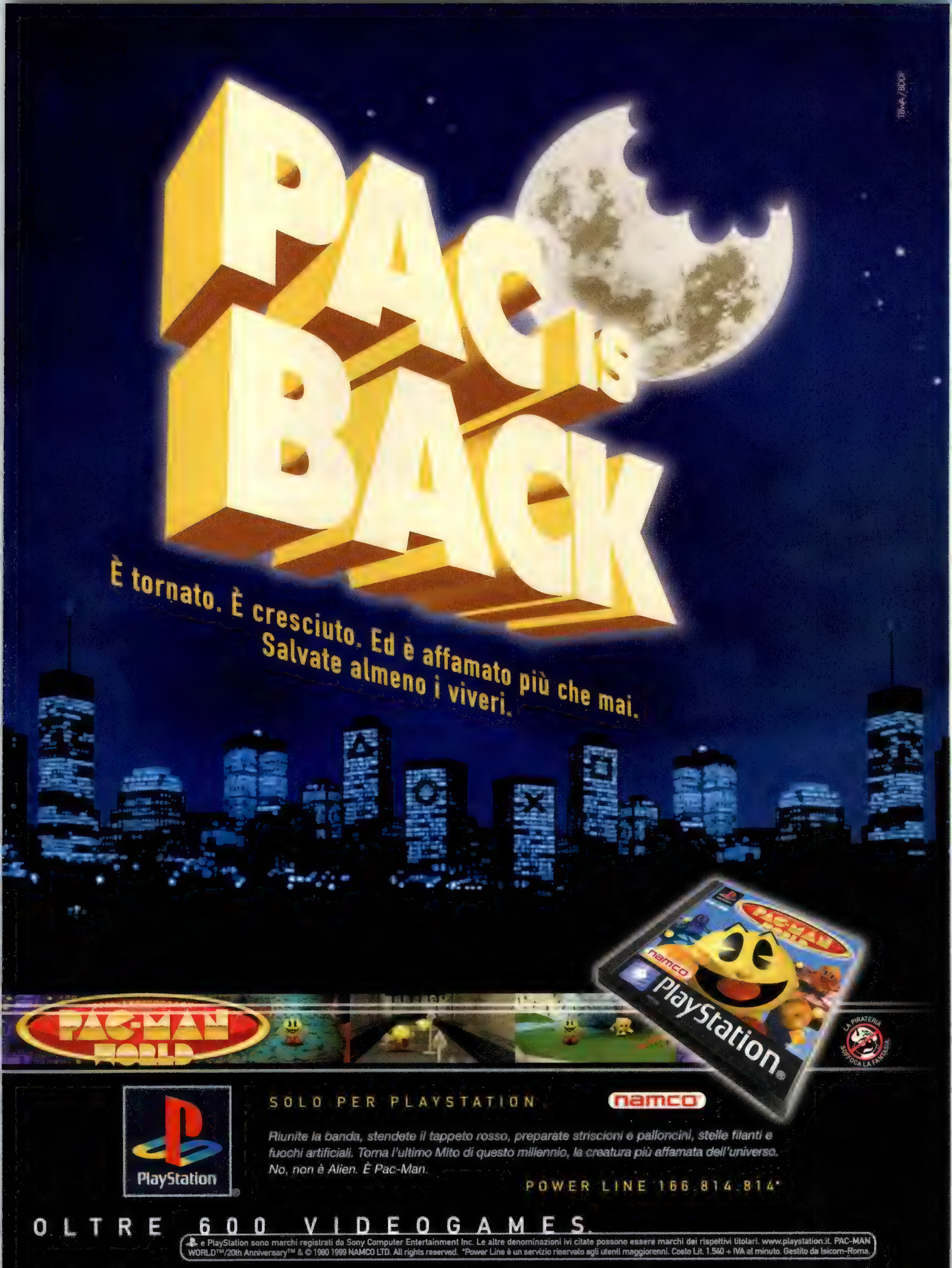
SAITEK ALL'ASSALTO DELLE **CONSOLE**

SAITEK E' UN MARCHIO CONOSCIUTISSIMO IN ambito PC e con ogni probabilità ben presto lo diventerà anche in ambito console, almeno per quanto riguarda l'accessoristica. I prodotti della casa americana (che nell'anno passato è stata superata solo da Microsoft per quanto riguarda il fatturato di *joystick*, *joypad* e volanti per PC) disponibili per PlayStation sono al momento tre. Il PX2500 e il PX3000 sono due *joypad* che si propongono di sostituire il classico Dual Shock. Tra le caratteristiche peculiari comuni ad entrambi i *pad* troviamo una *throttle wheel* nella parte inferiore della periferica (ideale per i titoli automobilistici dove sono richieste variazioni ipersensibili del raggio di sterzata) e la possibilità di bloccare a scelta l'asse X o l'asse Y sugli *stick* analogici (per i giochi dove sono richiesti movimenti specifici in alto/basso o a destra/sinistra). Il modello PX3000 sfrutta inoltre la tecnologia *Tilt* (vedi articolo sul *Gamester Evolution Control System* per ulteriori ragguagli), grazie alla quale è possibile muoversi all'interno di un gioco semplicemente spostando il *pad* nella direzione desiderata. Il terzo prodotto realizzato da Saitek per l'utenza PlayStation è, manco a dirlo, un volante: l'RX150, questa la sigla della periferica, sfrutta la tecnologia Rumble, con cui è possibile avvertire scosse e sollecitazioni su qualsiasi gioco PlayStation. Altre *feature* della periferica comprendono un doppio cambio a farfalla, la possibilità di "ancorare" il volante alla propria scrivania (e di non essere quindi costretto a giocare con un'impostazione "modello camionista" con il volante quasi parallelo al terreno) e l'immancabile pedaliera, dal *look* piuttosto resistente (ma qui solo il tempo - e qualche migliaio di partite a **GranTurismo 2** e **Colin McRare Rally 2** - saprà dare risposte adeguate) e dalla superficie antisdrucciolo. Una nota in chiusura: il volante è, fortunatamente, bello rotondo. Non ne possiamo più dei volanti pseudo-ergonomici in stile Formula 1...

SAITEK RX150

PAC IS BACK

È tornato. È cresciuto. Ed è affamato più che mai.
Salvate almeno i viveri.



PlayStation

SOLO PER PLAYSTATION

namco

Riunite la banda, stendete il tappeto rosso, preparate striscioni e palloncini, stelle filanti e fuochi artificiali. Torna l'ultimo Mito di questo millennio, la creatura più affamata dell'universo. No, non è Alien. È Pac-Man.

POWER LINE 166.814.814*

OLTRE 600 VIDEOGAMES.

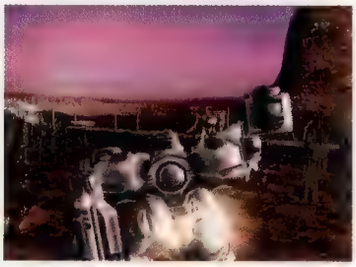
PlayStation e PlayStation sono marchi registrati da Sony Computer Entertainment Inc. Le altre denominazioni ivi citate possono essere marchi dei rispettivi titolari. www.playstation.it. PAC-MAN WORLD™/20th Anniversary™ & © 1980 1999 NAMCO LTD. All rights reserved. *Power Line è un servizio riservato agli utenti maggiorenni. Costo Lit. 1.540 + IVA al minuto. Gestito da Isicom-Roma.

ARMORED CORE 2 (PS2)

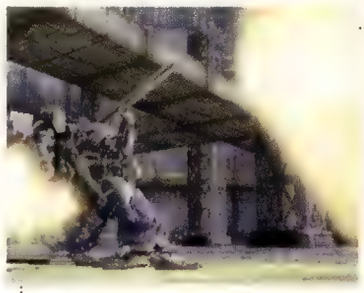
Assieme ad **Eternal Ring** e **King's Field 4** (vedi **Big in Japan**), **Armored Core 2** guida l'assalto di From Software alla nuova e rivoluzionaria piattaforma Sony.

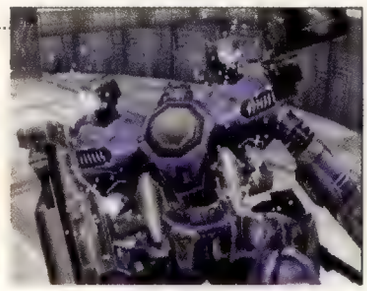
Versione:	Giapponese
Casa:	From Software
Sviluppatore:	Interno
Data d'uscita prevista:	Marzo
Genere:	Mech Simulator

GRAZIE ALL'*HARDWARE* PLAYSTATION2 IL *MECH DESIGN* DI ARMORED CORE 2 APPARE RICCO DI MORBIDE CURVATURE ED AFFUSOLATE SPORGENZE.

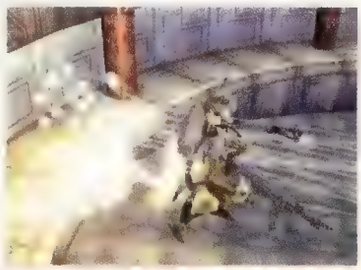


ALL'EPOCA DELLA COMMERCIALIZZAZIONE di PlayStation, From Software fu una delle prime società nipponiche terze parti a supportare il nuovo formato, lanciando **King's Field** circa dieci giorni dopo il fatidico 3 dicembre 1994. Nel 2000 farà qualcosa di simile rilasciando la versione PlayStation2 del notevole **Armored Core**. Introdotto nel luglio del 1997, il primo *mech simulator* targato From Software è stato nel tempo affiancato da **Armored Core: Project Phantasma** (dicembre 1997) e **Armored Core: Master of Arena** (febbraio 1999). A quanto pare, From Software ha conservato il seguito effettivo per la nuova piattaforma Sony. Considerata la natura ancora embrionale del progetto, l'omertà della *softco* nipponica in merito alla caratteristiche di gioco appare comprensibile, ma alcuni dettagli sono comunque emersi. Il numero di missili indirizzabili contemporaneamente ad uno o più avversari ammonta a 30, laddove i precedenti episodi permettevano di impiegarne solo otto per volta. Non solo. E' anche possibile abbattere i razzi nemici con i propri. Al pari delle passate edizioni, **Armored Core 2** promette un vasto assortimento di modelli sofisticatissimi e raggruppati in tre categorie principali: bipedi, a quattro zampe e cingolati. Ognuno di essi è corredato dal consueto repertorio di abilità e caratteristiche peculiari (tra cui il volo), e nel corso del gioco sarà possibile apportarvi modifiche sostanziali quali l'aggiunta di arti supplementari o l'equipaggiamento con armamentario extra di vario genere, entrambi acquistabili fra uno scontro e l'altro. La versione dimostrativa vista da **SPC** ritrae due maestosi *mech* impegnati in furiosi combattimenti entro le mura metalliche di un'enorme arena a più piani. I modelli tridimensionali appaiono composti da più poligoni di quanti l'occhio umano sia capace di discernere. Ciononostante, l'aggiornamento video non scende mai al di sotto dei 60 fotogrammi al secondo. La regia segue l'azione senza intoppi, incurante della ricchezza di protuberanze e parti mobili che fa di ogni robot la pedissequa riproduzione digitale dei più complessi modellini Bandai. Notevoli effetti di illuminazione ambientale conferiscono la giusta credibilità (e oseremmo dire anche la giusta "temperatura") alle esplosioni, a loro volta seguite dalle più realistiche fumate particellari mai viste in un *videogame*. From Software ha già confermato una modalità a due giocatori e starebbe altresì considerando l'ipotesi di estendere a quattro il numero di partecipanti umani. Nel tentativo di offrire maggior spessore ad una meccanica di gioco strettamente arcade, gli sviluppatori avrebbero desiderio di includere livelli non lineari che richiedano l'impiego di più mezzi diversi, adatti ognuno a risolvere uno dei molteplici obiettivi prefissati. Un'eventualità, questa, la cui implementazione è strettamente dipendente dal tempo disponibile (marzo non è poi così lontano) e che potrebbe pertanto venire rinviata ad una successiva edizione di **Armored Core**. Allo stato attuale, **Armored Core 2** pare in grado di manifestare egregiamente le potenzialità della nuova tecnologia Sony, più di quanto non abbia fatto **Frame Gride** per Dreamcast (sempre ad opera di From Software). Inutile dire che **SPC** ne seguirà lo sviluppo fino alla nausea.





I *MECH* DI ARMORED CORE 2 MONTANO PARTI MECCANICHE MOBILI COME QUESTI QUATTRO PROPULSORI APPENA FUORIUSCITI DALLA SCHIENA E IN FASE DI CARICAMENTO.



MAD CATZ DUAL FORCE

REAL VIBRATION!

PREZZO SUGGERITO AL PUBBLICO

L.99.900

(IVA INCLUSA)

MANUALE IN ITALIANO

Afferra il nuovo Mad Catz e tienilo ben stretto: le vibrazioni Dual Force ti catapulteranno nella realtà. Il nuovo Mad Catz Dual Force è il numero 1 tra i volanti Playstation: è compatibile con tutti i giochi; ha una triplice modalità di controllo (analogica, digitale e Dual Force), una sterzata di 270° ed è dotato di 8 pulsanti, un pad a 8 direzioni, uno stick a 2 posizioni e una pedaliera stabile con freno e acceleratore.
Mad Catz Dual Force, il volante numero 1... anche nel prezzo.

MAD CATZ

PER PLAYSTATION

www.3dplanet.it

Distribuito da

3D PLANET

EMOZIONI MULTIMEDIALI

adv: redstegraphimage.it

ONIMUSHA (PS2)

Giappone medievale, samurai, ninja, demoni. Un tempo limite e una missione da assolvere. Magie e lame taglienti a disposizione. Questo, in sintesi, **Onimusha**... per PlayStation2 (occhio).

CON RESIDENT EVIL 3 E DINO CRISIS GIÀ DISPONIBILI PER PLAYSTATION, IL TRASFERIMENTO DEL PROGETTO ONIMUSHA SU PLAYSTATION2 PUÒ ESSERE INTERPRETATO COME L'INIZIO DI UNA NUOVA ERA PER GLI *HORROR ADVENTURE* CAPCOMIANI.

LA PRESENZA DI ONIMUSHA NELLA *line-up* Capcom per PlayStation2 sorprende se si considera che lo sviluppo della versione originaria per PlayStation era ormai a buon punto, tant'è che se ne attendeva la conclusione ed il rilascio per questo inverno (cfr. **One On One** su **SPC**61). Ciononostante Capcom ha deciso di trasferire il progetto sulla nuova piattaforma Sony, probabilmente intravedendo nell'attuale i sintomi di una morte imminente. Ambientato nel Giappone del 1580, in pieno periodo Sengoku (che, per la cronaca, significa "paese di guerra"), **Onimusha** veste il giocatore dei panni di un ninja impegnato in una missione di recupero di una fanciulla rapita e segregata in un enorme castello eretto nel bel mezzo della cittadina di Inaba, nella prefettura di Gifu. Un esercito di guardie e demoni di vario genere presiede la zona difendendola dall'intrusione di incauti eroi senza macchia e senza paura. **Onimusha** prende le distanze dalla serie **Resident Evil** da cui ha origine, offrendo una meccanica di gioco orientata verso l'azione piuttosto che l'elucubrazione. La componente enigmistica assume pertanto un ruolo marginale rispetto alle passate produzioni capcomiane. Al pari di **RE Code Veronica** per Dreamcast, **Onimusha** per PlayStation2 abbandona le scenografie bidimensionali, retaggio del motore grafico di **RE**, per offrire ambienti interamente poligonali asserviti da una regia libera di esprimere il suo potenziale. L'implementazione di un tempo limite entro cui portare a termine le varie missioni pone il giocatore sotto pressione, rivoluzionando in parte l'approccio ad un genere che nonostante **Dino Crisis** sembra correre il rischio di diventare stantio. Il giocatore è infatti spronato ad agire piuttosto che a riflettere, a fare buon uso dei suoi attacchi più devastanti pur di raggiungere l'obiettivo per tempo. Sebbene inizialmente armato solo di katana, lungo l'avventura l'utente potrà disporre di nuove spade di diversa potenza e maneggevolezza, di numerosi incantesimi basati sui consueti elementi naturali come acqua, fuoco, terra e aria, e di un misterioso *Demon's Head*, impiegabile sia come mezzo d'offesa che di difesa. L'utilizzo di armi diverse non influenza unicamente la velocità o la potenza dei colpi, ma innesta una serie di mosse e *combo* peculiari, eseguibili dal nostro alter ego in qualsiasi momento attraverso un'opportuna combinazione di tasti. Interessante. Malgrado **SPC** non sia in grado di fornire alcuna immagine del gioco in azione, l'introduzione in tempo reale mostrata da Capcom (da cui le foto a corredo di questa anteprima) suggerisce parossismi grafici da capogiro. Se **Onimusha** è solo l'inizio, non sembra azzardato (pre)vedere in PlayStation2 il sistema che sancirà l'azzeramento degli scompensi cosmetici occorrenti fra le scene in *real time* e quelle in *computer graphics*. Se da un lato il trasloco di **Onimusha** priva la *line-up* PlayStation di un nuovo *survival horror*, dall'altro arricchisce quella di PlayStation2 con un prodotto di indubbio valore commerciale e potenzialmente identificabile come *killer application*. Difatti, **Onimusha** sembra custodire tutti gli elementi utili al rilancio del *survival horror game*. E il fatto che si appresti a farlo su PS2 non può che renderci entusiasti.

Versione:	Giapponese
Casa:	Capcom
Sviluppatore:	Interno
Data d'uscita prevista:	TBA
Genere:	Avventura/Azione

For the first time in the world

(Per la prima volta nel mondo)

THE CLIMBER

The robot that climbs everywhere

(Il robot che si arrampica dappertutto)

www.ferrari melideo.it

Climbs
up,
down,
around...

sale,
scende,
gira...

ANTI-GRAVITY

THREE COLORS:
Graphite Gray, White Hot, Magnesium Blue
TRE COLORI:
Grigio Grafite, Bianco Freddo, Blu Magnesio

E' un'esclusiva della linea

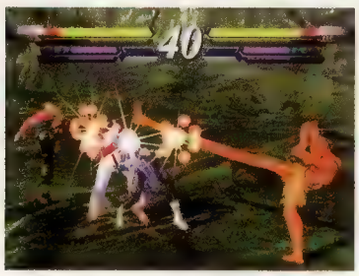
e-XSITE

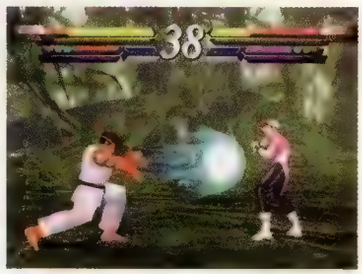
Distribuito da NEWEL - via M. de Meis, 124 - Carugate (MI) - Tel. ++39.02.61555360/364 - Fax ++39.02.61555361/333 - http://www.newel.it

PREVIEW

STREET FIGHTER EX3 (PS2)

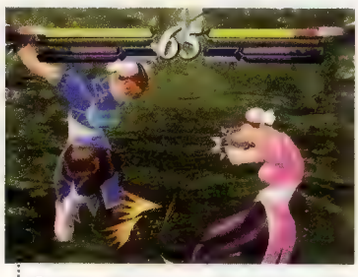
La conversione per SNES di **Street Fighter 2** totalizzò circa 4 milioni di copie vendute, contribuendo all'ampliamento della base installata del 16-bit Nintendo. Oggi, l'edizione tridimensionale del celebre *franchise* Capcom è in arrivo su PlayStation2... Analogie?





Versione:	Giapponese
Casa:	Capcom
Sviluppatore:	Arika
Data d'uscita prevista:	TBA
Genere:	Picchiaduro

A DISPETTO DEL NOME, STREET FIGHTER EX3 è il sesto di una lunga serie di picchiaduro originaria del settore *coin-op*. Il team di sviluppo Arika ha dato il via alle danze nel 1996 con **Street Fighter EX**, seguito da **Street Fighter EX Plus** e **EX Plus Alpha** nel 1997, e da **Street Fighter EX2** e **EX2 Plus** nel 1998: una formidabile sequenza che dal prossimo anno continuerà su PlayStation2. Nella delicata fase di transizione della serie dal 2D al 3D, Capcom continua ad avere fiducia in Arika, una piccola *softco* nipponica composta da ex-membri Capcom, Taito e Square. Il suo prossimo obiettivo sarà introdurre **Street Fighter EX** nell'era dei 128-bit targata Sony Computer Entertainment. Rispetto al *coin-op* **Street Fighter EX2** basato su tecnologia System 12, **SFEX3** offre una grafica sbalorditiva con un maggior numero di poligoni su schermo e *texture* estremamente definite. I fondali interamente poligonali appaiono più reali che mai, così come i lottatori, e sebbene ancora nelle prime fasi di sviluppo, **SFEX3** già denuncia una cosmesi diverse volte superiore a quella di **Soul Calibur** per Dreamcast (e non è poco). La versione giocabile mostrata durante l'ultimo *Tokyo Game Show* offriva la possibilità di scegliere fra sei personaggi (Ryu, Blanka, Chun Li, Skull Mania, Sharon e Jack) attraverso una schermata di selezione che lasciava intendere una capacità massima di 20 lottatori più eventuali bonus. A differenza della versione *coin-op*, **SFEX3** presenta, inoltre, un inedito *team battle mode* grazie al quale è concessa la partecipazione simultanea di ben quattro giocatori un po' come in **Marvel vs Capcom**. In mancanza di amici disposti a combattere, si rende disponibile una modalità *Tag* assimilabile a quella vista in **Tekken Tag Tournament**: il giocatore sceglie due lottatori e decide quando avvicendarli secondo necessità. In questo caso il personaggio uscente non scompare immediatamente, ma si concede una corsetta fuori dal combattimento in direzione dello schermo o del fondale poligonale per poi dileguarsi al di là della scena rimanendo in attesa di essere reintrodotto. Sebbene ininfluente dal punto di vista ludico, questa caratteristica permette di posare lo sguardo sui particolari dei modelli tridimensionali, apprezzandone l'incredibile ricchezza poligonale. Nel corso dei combattimenti la telecamera mostra la scena dinamicamente, zoomando e scarrellando drammaticamente ad ogni mossa meritevole di essere spettacolarizzata. Da questo punto di vista, il funzionamento della regia non è dissimile da quello visto in **Tekken**. Come consuetudine nei *beat'em up* targati Capcom, **SFEX3** non è avaro di caleidoscopici esplosioni di luce occorrenti durante l'esecuzione di particolari mosse, capaci di intrappolare lo spettatore in uno stato di ipnosi psichedelica. L'aspetto che più sorprende del primo picchiaduro Capcom per PlayStation2 è, ironicamente, la sua stessa esistenza. Sebbene tutti prevedessero un'edizione a 128-bit della serie, in pochi avrebbero scommesso in una sua apparizione così immediata. A quanto pare, la nuova console Sony ispira fiducia e **SPC** non può che condividerla.



SEBBENE LE ANIMAZIONI MERITINO ANCORA QUALCHE RITOCCO, I MODELLI TRIDIMENSIONALI SORPRENDONO PER IL DETTAGLIO E LA MORBIDEZZA DELLE ZONE CURVE.

IN STREET FIGHTER EX3 LA BARRETTA VIOLA POSTA SOTTO A QUELLA ENERGETICA INDICA MOLTO SEMPLICEMENTE IL LIVELLO DI RICARICA DELLA SUPER-MOSSA.

Vendita per corrispondenza - Merchandise Ufficiale d'Importazione

negative

CP 57 - 35010 Cadoneghe -PD-
Tel: 0423-784966 + fax: 0423-784968
e-mail: negativity@tin.it

T-shirt Poster PlayStation & more...

Per ORDINARE o per
Ricevere il Catalogo GENERALE
di 96 Pag. GRATUITO
e senza impegno
SCRIVICI o CHIAMACI allo
0423 - 78 49 66

THE SIMPSONS-HOMER D'OH
PO0717 L. 11.500

poster da porta

JENNY MC CARTHY-BIKINI
PO0634 L. 10.900

I WANT TO BELIEVE-UFO
PO0172 L. 12.900

MARILYN MANSON-SMELLS LIKE...
PO0621 L. 10.900

THIS IS FOOTBALL
PS0354 L. 99.900

FINAL FANTASY 8
PS0353 L. 105.900

GTA2
PS0356 L. 107.900

FORMULA 1 99
PS0352 L. 99.900

STAR WARS
la minaccia fantasma
PS0246 L. 99.900

TOMB RAIDER 4
The Last Revelation
PS0424 L. 111.900

RAINBOW SIX
PS0028 L. 105.900

DINO CRISIS
PS0400 L. 111.900

AC0097 L. 25.500
SCREAM
ORIGINAL MASK

AC0150 L. 49.900
TOMBRAIDER
LARA IN JUNGLE

VN0131
BECKS
SOCCER SHIRT
V-NECK
L. 37.900
L+XL

FE0572
KORN
CARTOON
FELPA CON CAPPUCCIO
L. 65.900
L+XL

FE0574
SIMPSONS
TWO BEER
FELPA CON CAPPUCCIO
L. 60.900
L+XL

TS2048
ALCHEMY
GRIM SAGE
T-SHIRT
L. 25.900
M+L+XL

TS2385
STAR WARS
DARTH MAUL
T-SHIRT
L. 32.900
M+L+XL

FE0367
JAPAN
SKULL
FELPA CON CAPPUCCIO
L. 63.900
L+XL

ESTRATTO DAL
CATALOGO GENERALE ILLUSTRATO
- 900 Poster
- 350 T-shirt
- 400 Accessori
- Catalogo PlayStation

E molto altro!

MODULO D'ORDINE

Quantità	Articolo	Gruppo/titolo	Taglia	Prezzo

☐ Postale (L. 8.500)
☐ Corriere Executive (L. 12.000/18.000)
4 giorni dall'arrivo dell'ordine

CATALOGO: Per favore inviatemi solo il vostro catalogo generale gratuito e senza impegno

Mittente: 026

Cognome / Nome _____
Via _____
C.A.P. [| | | | |] Città _____
Provincia _____ Telefono _____
Data di nascita [| | | | | |]
Firma Se minorenne firma di un genitore

Ai fini della **legge 675/96** sul trattamento dei dati personali: Negative Mailorder snc garantisce la massima riservatezza dei dati da lei forniti e le offre la possibilità di richiederne gratuitamente la rettifica o la cancellazione. Le informazioni custodite nel nostro archivio elettronico verranno utilizzate al solo scopo di inviare le nostre proposte commerciali e di gestire suoi ordinativi. L'invio da parte sua del coupon implica l'autorizzazione all'utilizzo sopra descritto

Per ordinare o ricevere il catalogo generale gratuito e senza impegno ritagliare ed inviare in busta chiusa affrancando come lettera (**£.800**) oppure usa il coupon per inviare un fax: **0423 - 78 49 68**

NEGATIVE Mailorder
casella postale 57
35010 Cadoneghe (PD)

PREVIEW

GRANTURISMO 2

Nel tentativo di battere il record mondiale di anteprime dedicate ad un singolo videogioco, **SPC** approfitta della trasferta nipponica in occasione del *Tokyo Game Show* per dare l'ennesima occhiata da vicino a **GT2**...

Versione:	Giapponese
Casa:	SCEI
Sviluppatore:	Polyphony Digital
Data d'uscita prevista:	25 Novembre
Genere:	Guida

LA SCRITTA "25/11/99" SOVRASTA UNA fila impressionante di monitor al *Tokyo Game Show*: non siamo nella parte più esposta dello stand Sony, dedicata ovviamente a PlayStation 2, ma la ressa, nei giorni in cui la fiera è aperta al pubblico, è allucinante. I ragazzi giapponesi, rigorosamente in fila indiana, aspettano pazientemente di provare, almeno per un paio di minuti, il titolo SCEI più atteso di questa stagione natalizia, **GranTurismo 2**. Di sicuro, ed è questa una delle poche cose che accomuna videogiocatori europei e giapponesi, l'attesa è altrettanto forte, se non superiore, nel Vecchio Continente: **SPC** s'è recata quindi per l'ennesima volta negli studi di Polyphony Digital per scambiare quattro chiacchere con Kazunori Yamauchi, l'uomo responsabile dei vari **GranTurismo**, e per testare la sua ultima creazione. Partiamo subito con le impressioni ricavate dopo una serie di parte a **GT2**. Il titolo è molto simile al suo predecessore: la meccanica di gioco, le leggi fisiche, la grafica... A una prima, rapida occhiata **GranTurismo 2** sembra davvero una versione *enhanced* del titolo che ci ha fatto sognare in passato, e niente più. Ovviamente non è così. "Abbiamo apportato un sacco di modifiche in **GT2**" spiega Kaz "molte delle quali ci sono state suggerite dagli utenti del primo **GT**. Una delle aggiunte più evidenti, ma di questo ve ne sarete accorti, riguarda il parco macchine, che è ora di 500 veicoli, con diverse case costruttrici americane ed europee. Abbiamo anche migliorato il movimento delle autovetture, in modo da renderlo ancora più realistico, e lavorato parecchio sull'IA delle auto concorrenti che daranno ora parecchio filo da torcere". Il discorso sul parco macchine permette a Yamauchi di sfatare una leggenda metropolitana: "In **GranTurismo 2** ci saranno 5 patenti, con ben 60 test da affrontare. Per non rendere le prove troppo frustranti e noiose per i "vecchi" utenti, abbiamo inserito la possibilità di caricare da *memory card* le patenti

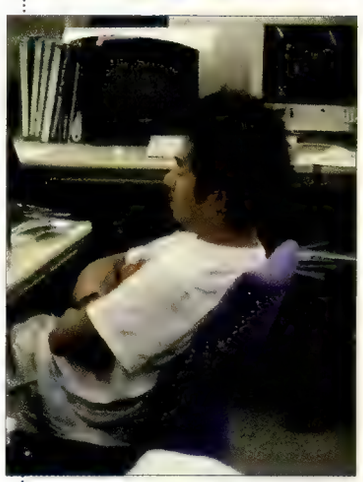
LA MODALITÀ RALLY È SOLO UNA DELLE NUMEROSE AGGIUNTE CHE YAMAUCHI E SOCI HANNO APPORTATO A GRANTURISMO, NEL TENTATIVO DI REALIZZARE VERAMENTE *THE REAL DRIVING SIMULATOR*...

LE AUTO

E' stata un'impresa titanica, ma alla fine ce l'abbiamo fatta... **SPC** vi propone, in anteprima assoluta, un elenco completo di tutte le vetture presenti in **GranTurismo 2** (*bonus cars* escluse, ovviamente):

ALFA ROMEO
145 2.0 Quadrifoglio '98
156 2.0 TS 16V '98
156 2.0 V6 24V '98
166 2.0 TS '98
166 2.5 V6 24V '98
166 3.0 V6 24V '98
GTV 2.0 TS 16V '98
GTV 3.0 V6 24V '98
Spider 2.0 TS '98
ASTON MARTIN
DB6
DB7 Coupé
DB7 Volante
V8 Vantage
AUDI
A3 1.8T Sport
A4 Avant 2.8 Quattro
S3
S4 Limousine
TT
BMW
323ci Coupe (E46)
323i Coupe (E36)
323ti Compact (E36)
328ci Coupe (E46)
328i Saloon (E46)
528i Saloon
740i Saloon
840ci Sport
CHEVROLET
Camaro Z28
Camaro Z28 '69
Camaro Z28 30th Anniversary
Camaro Z28 Coupé '96
Corvette '67
Corvette Coupé '96
Corvette Grand Sport '96
Corvette 427 '69
CHRYSLER
Phaeton
CITROEN
Saxo 1.6i VTS
Xsantia 3.0i V6 Exclusive
Xsara 1.8i 16V Exclusive
DAHIATSU
Mira TR (4WD) '98
Mira TR-XX '90
Mira TX (2WD) '97
Mira TX (4WD) '97
Move SR-XX (4WD) '98
Move CX '95
Move SR-XX (2WD) '97
Move SR-XX (4WD) '97
Move Custom Aerodown C. '98
Opti Aerodown Beex (4WD) '98
Opti Club Sports (2WD) '97
Opti Club Sports (4WD) '97
Storia CX (2WD) '98
Storia CX (4WD) '98
Storia X4 '98
Terios Kid Aerodown '98
DODGE
Avenger ES
Challenger
Charger '71
Intrepid ES
Neon R/T
Stratos ES
Viper GTS
Viper GTS-R
Vyper RT/10
FIAT
500 Sporting
600
Barchetta
Coupé 2.0 20V Turbo
Punto GT
FORD
Cougar 2.5i 24V '97
Escort 1.8 GTi
Focus Ghia 2.0 '98
Focus Zetec 1.8 '98
Ka
Mondeo Ghia X
Mustang GT '98
Mustang SVT Cobra '98
Mustang GT '99
Mustang SVT Cobra '99
Puma 1.7i DOHC
Taurus SHO '99
HONDA
Accord SiR-T '98
Accord Type-R
Accord Wagon SiR '98
Accord SiR '96
Accord Touring Wagon SiR '96
Accord SiR-T '97
Accord Wagon 2.3VTL 4WD '97
Beat '91
Beat verF '92
Beat verZ '94
Civic (EG) Ferio SiR '93
Civic (EG) SiR II '93
Civic (EK) Ferio Si '98
Civic (EK) SiR '98
Civic (EK) Type-R '98
Civic (EK) SiR II '95
Civic (EK) Ferio Si II '96
Civic (EK) Type-R '97
CR-X DelSol SiR '92
CR-X DelSol VXi '92
CR-X DelSol SiR '95
CR-X DelSol VGi '95
CR-X SiR '89
Integra SiR-G '98
Integra Type-R 98 Spec '98
Integra SiR-G '95
Integra Type-R '95
Life T Type '98
Life T Type '97
Logo TS '98
NSX '90
NSX Type-R '92
NSX Type-S Zero '97
NSX Type-S '97
NSX '97
Prelude SiR '98
Prelude SiR S Spec '98
Prelude SiR '96
Prelude Type-S '96
Prelude Si '91
Prelude Si VTEC '91
S2000 '99
Z Turbo '98
JAGUAR
XJ Sport 3.2
XJ220
XJR Vehicle
XK180
XK8 Coupé
XKR
LANCIA
Delta HF Integrale
Delta HF Integrale Evoluzione
Y 1.2 16V
LISTER
Storm V12
LOTUS
Elan S2 '64
Elan S4 Sprint '71

ottenute nel primo **GT**: il giocatore verrà così premiato con le patenti corrispondenti in **GT2**. Smentisco categoricamente invece il fatto che sia possibile caricare le auto elaborate con **GranTurismo** per usarle con **GT2**...". Un'altra voce della Rete che s'è rivelata del tutto infondata, quindi. Ma proseguiamo... "I menù sono stati ridisegnati, al fine di renderli più comprensibili e istintivi anche per i giocatori novizi. Inoltre abbiamo aggiunto un sacco di modalità e tornei, e ci voleva un sistema di menù più razionale. Abbiamo cercato, ad esempio, di inserire un trofeo monomarca per ogni casa costruttrice e poi c'è la modalità rally...". Già, la modalità rally. Se n'è parlato veramente poco e anche nella versione beta mostrata al *TGS* l'opzione *Dirt Track* era disabilitata. "Volevamo fare qualcosa di veramente giocabile" prosegue Yamauchi" e non inserire una modalità tanto per allungare la longevità globale. Il risultato ottenuto è secondo me davvero soddisfacente". Anche perché sarà possibile correre sui tracciati sterrati con qualsiasi dei 500 veicoli a disposizione: ve l'immaginate una gara in mezzo al fango fra una Supra da 900 cavalli a trazione anteriore e un Maggiolone? *Can't wait*. Ma la modalità rally non è l'unico tentativo effettuato da Polyphony per ampliare lo spettro delle gare corsistiche in **GT2**. "Volevamo che **GT2** piacesse a tutti, giocatori occasionali e fanatici delle quattroruote. Il giocatore meno esperto probabilmente si fionderà sull'*Arcade mode*, sceglierà la propria vetture fra le tre classi disponibili (*Sport Cars, High Performance Cars* e *City Runners*) e basta. Il vero fan delle corse ha invece bisogno di un prodotto realistico innanzitutto, e con una buona longevità: ecco perché, oltre alla modalità rally, abbiamo inserito un circuito ovale, tipico delle NASCAR, e stiamo tentando, proprio in questi giorni, di implementare una modalità *drag race*, una vera e propria gara d'accelerazione. All'inizio volevamo addirittura cambiare il sistema di controllo nelle *drag race*, deputando ad un tasto del pad la simulazione della frizione e ad un altro l'acceleratore, perché sono gare che puntano tutto sul tempismo nell'azionare i due pedali in questione. Ma avrebbe richiesto troppo tempo..." dichiara Yamauchi. E i danni? Qualche mese fa sembrava certo che le vetture avrebbero risentito di incidenti e scontri vari... "Alcune case automobilistiche si sono opposte alla deformazione della carrozzeria dei propri mezzi. Ma i danni ci sono: gli incidenti influiscono in maniera netta sul comportamento del proprio



***"Correndo per finire GranTurismo 2? Noi? Assolutamente no..."*. Scene di vita quotidiana negli studi di Polyphony Digital: qui sopra un grafico distrutto dalla fatica e addormentato sulla propria poltrona e più in alto un paio di sacchi a pelo che escono da altrettanti cubicoli: indovinate dove dormono (se dormono) i programmatori di GT2...**

Elan S2 '90
Elise 111S
Elise 190
Elise
Esprit Sport 360
Esprit V8 GT
Esprit V8 SE
MAZDA
AZ-1 '91
Demio GL '97
Demio GL-X '97
Demio GL-X Special '98
Demio LX G Package '97
Enfini RX-7 Type-R (FD) '97
Enfini RX-7 Touring X (FD) '96
Enfini RX-7 Type-RB (FD) '96
Enfini RX-7 Type-RD (FD) '96
Eunos Cosmo 13B Type-S CCS '94
Eunos Cosmo 20B Type-E CCS '94
Eunos Roadster Normal '89
Eunos Roadster V-Special '90
Eunos Roadster S-Special '92
Eunos Roadster Normal '93
Eunos Roadster S-Special '93
Eunos Roadster V-Special '93
Familia GT-X (BG) '92
Familia GT-R (BG) '92
Familia S-Wagon Sport 20 '99
Lantis Coupé 2000 Type-R '93
Roadster 1.6 S Package '98
Roadster 1.8 RS '98
Roadster 1.8 VS '98
RX-7 RS-R '97
RX-7 Type-RB '97
RX-7 Type-RS '97
RX-7 Type-RZ '97
RX-7 Type-R '98
RX-7 Type-RB '98
RX-7 Type-RS '98
Savana RX-7 Cabriolet (FC) '90
Savana RX-7 Enfini III (FC) '90
Savana RX-7 GT-X (FC) '90
Savana RX-7 GT-Turbo (SA22C) '83
MERCEDES BENZ
A160 Avangarde
AMG C43
AMG C55
AMG E55
CLK 200 Sport
CLK 320 Sport
SLK 230 Kompressor
MERCURY
Cougar '99
MG
MGF 1.8i VVC
MINI
Mini 1.3
Mini Cooper 1.3i
MITSUBISHI
Eclipse GT '97
FTO GP Version R '97
FTO GPX '97
FTO GR '97
FTO GPX '94
FTO GR '94
Galant Super VR4 '98
Galant VR4 '98
Galant VR-G Touring '98
Galant VR4 '96
Galant VR-G Touring '96
GTO SR '98
GTO Twin Turbo '98
GTO Twin Turbo '92
GTO '92
GTO MR '95
GTO SR '95
GTO Twin Turbo '95
GTO SR '97
GTO Twin Turbo '97
Lancer Evolution III GSR '95
Lancer Evolution IV GSR '96
Lancer Evolution V GSR '98
Lancer Evolution V RS '98
Lancer Evolution VI GSR '99
Lancer Evolution VI RS '99
Legnum ST '97
Legnum VR-4 Type-S '97
Minica PJ '98
Minica Dangan ZZ '90
Mirage Cyborg R '92
Mirage Asti RX '96
Mirage Asti RZ '97
Mirage Cyborg-ZR '97
Mirage Asti RX-R '98
New Legnum ST '98
New Legnum Super VR4 '98
New Legnum VR4 Type-S '98
Pajero Mini Sport '98
Pajero Mini VR-II '97
NISSAN
180SX Type X '95
180SX Type X '96
180SX Type S '96
Cube X '98
Fairlady 240Z HS30 (240ZG) '71
Fairlady Z Version R 2by2 '98
Fairlady Z V. R 2by2 Twin Turbo '98
Fairlady Z V. S 2seater '98
Fairlady Z V. S 2seater Twin Turbo '98
Fairlady Z Version S 2by2 '94
Fairlady Z V. S 2by2 Twin Turbo '94
Fairlady Z V. S 2seater '94
Fairlady Z V. S 2seater Twin Turbo '94
March G# '97
March Super Turbo '89
Primera 2.0Te '90
Primera 2.0Te '95
Primera 2.0Te-V '98
Primera Wagon 2.0G-V '98
Pulsar GTi-R '91
Pulsar Serier VZ-R '97
Pulsar Serier VZ-R-N1 '97
Skyline GT-R Nismo (R32) '90
Skyline GT-R Vspec II (R32) '94
Skyline GT-R (R32) '89
Skyline GT-R (R32) '91
Skyline GTS-t Type M (R32) '91
Skyline GTS25 Type S (R32) '91
Skyline GTS4 Type S (R32) '91
Skyline GT-R Vspec (R32) '93
Skyline GT-R (R33) '97
Skyline (4door) GT-R Autech Version 40th Anniversary (R33) '97
Skyline GT-R Vspec (R33) '97
Skyline GT-R (R33) '95
Skyline GT-R Vspec (R33) '95
Skyline GTS-t Type M (R33) '96
Skyline 25GT Turbo (R34) '96
Skyline GT-R (R34) '99
Skyline GT-R Vspec (R34) '99
R390 GT1 '98
Silvia K's (S13/1800cc) '88
Silvia Q's (S13/1800cc) '88
Silvia K's (S13/2000cc) '91
Silvia Q's (S13/2000cc) '91
Silvia K's (S14) '95
Silvia Q's (S14) '95
Silvia K's (S14) '96
Silvia Q's (S14) '96
Silvia K's Aero SE Sports P. (S14) '98
Silvia Spec R (S15) '99
Silvia Spec R Aero (S15) '99
Silvia Spec S (S15) '99
Silvia Spec S Aero (S15) '99
Sileighty
Stager Autech Version 260RS '97
Stager RS Four V '97
Stager Autech Version 260RS '98
Stager 25t RS Four V '98
Sunny VZ-R '98
OPEL
Astra SRI 2.0i 16V

CERTO CHE SE ANCHE YAMAUCHI HA DIFFICOLTÀ A PRENDERE LE PATENTI... AH, QUELLA APPOGGIATA CON *NONCHALANCE* SOTTO IL TELEVISORE È PROPRIO UNA PS2...

QUELLO DI LAGUNA SECA, CON IL SUO "CAVATAPPI" (QUI SOPRA) SARÀ L'UNICO TRACCIATO "REALE" DI GT2. LE ALTRE PISTE (AMBIENTATE IN MONTAGNA, A SEATTLE, SU UN OVALE, A ROMA, A TAHITI...) SONO OPERA DEI DESIGNER DI POLYPHONY.

mezzo e se qualcuno non apprezzerà particolarmente quest'aggiunta, sarà sempre possile disattivarla tramite un'opzione del menù principale". Una cosa che lascia sorpresi nel vedere Yamauchi destreggiarsi fra i menù è la velocità dei caricamenti, superiore a quella del primo **GT**. Altrettanto gradito, ma questa non è una sorpresa, è il fatto che l'*Arcade Mode* della versione europea sarà identico a quello della controparte giapponese e non americana, che era stato stupidamente snaturato nella prima incarnazione di **GT** (e lo sarà anche nella seconda. Questi *yankee*...): le uniche differenze risiederanno nel *frame rate*, di 30 *fps* per la versione NTSC e di 25 per quella PAL, e nella compatibilità PocketStation (ovviamente solo nella versione *japu*). Bella lì. A questo punto dell'intervista la pioggia fuori dai nuovi uffici di Sony (di cui Polyphony occupa un piano) si fa sempre più fitta e il calar della sera contribuisce a dare al traffico quartiere di Shinjuku un aspetto invero inquietante, a metà fra *BladeRunner* e **Syndicate Wars**: c'è proprio il tempo solo per un'ultima domanda, che riguarda le automobili (reali) preferite da Yamauchi. "Hmmm, è difficile da dire" rimugina Kaz. "Se dovessi scegliere direi la Mitsubishi Lancer Evo V e la nuova Honda S2000". Sarà un caso, ma sono proprio le due auto che Yamauchi tiene nel suo garage...

E GT 2000?

La visita a Polyphony Digital è stata, ovviamente, anche l'occasione per indagare su **GT2000** per PlayStation2. "Una premessa doverosa: **GT2000** non è **GranTurismo 3**. Il vero **GT3** uscirà fra almeno due anni" precisa Yamauchi, scegliendo con attenzione le proprie parole. "**GT2000** è in pratica la versione PlayStation2 di **GT2** e dovrebbe quindi mantenerne intatte le caratteristiche. Certo, ci sono alcune eccezioni. Approfittando della potenza del nuovo *hardware* abbiamo, ad esempio, migliorato la fisica delle macchine: se prestate sufficiente attenzione noterete che le auto nei primi due **GT** si inclinano quasi esclusivamente in avanti e indietro. In **GT2000** abbiamo per così dire "inserito" le inclinazioni a destra e sinistra e, come potete notare, il tutto ha un *feeling* molto più realistico". La prontezza del sistema di controllo e i movimenti realistici dei mezzi sono in effetti le prime caratteristiche che si avvertono fortemente giocando a **GT2000**: il tracciato di Seattle, presente in forma giocabile anche al *TGS*, scorre via a velocità elevatissima e una pressione eccessiva a destra o sinistra sul *pad* può avere effetti davvero nefasti, con la macchina che in pochi millisecondi si lancia in un testacoda degno del miglior Takagi. "Stiamo ancora lavorando sul bilanciamento del sistema di difficoltà" si giustifica Yamauchi. "La verità è che stiamo un po' correndo per finire **GT2**...".

Corsa Sport 1.6i 16V
Tigra 1.6i
Vectra 2.0 16V

PEUGEOT
106 1.6 Rallye
106 1.6 S16
206 GTi
206 Rally Car
306 GTi-6 2.0 (S16)
306 Rally Car
406 3.0 V6 Coupé

PLYMOUTH
Cuda '70
GTX
Pronto Spider
RoadRunner
RoadRunner Superbird

RENAULT
Clio II 16V
Clio Sport V6 24V
Espace F1
Laguna V6
Megane 2.0 16V Coupé

RUF
BTR
BTR2
BTR4
CTR
CTR2
Turbo R

SHELBY
Cobra 427 '67
Cobra Coupé
GT350
GT500

SUBARU
Alcyone SVX S4 '95
Alcyone SVX Version L '95
Forrester S/tb '97
Impreza 22b STi Version '98
Impreza Sedan WRX '94
Impreza Wagon WRX '94
Impreza Sedan WRX STi vII '95
Impreza Wagon WRX STi vII '95
Impreza Sedan WRX '96
Impreza Sedan WRX STi vIII '96
Impreza Wagon WRX '96
Impreza Wagon WRX STi vIII '96
Impreza WRX Type-R STi Ver.'96
Impreza WRX '97
Impreza WRX STi vIV '97
Impreza WRX Type-R STi vIV '97
Impreza WRX STi vIV Wagon '97
Impreza WRX Wagon '97
Impreza WRX '98
Impreza WRX STi vV '98
Impreza WRX Type-R STi vV '98
Impreza WRX STi vV Wagon '98
Impreza WRX Wagon '98
Legacy Touring Sports SR '93
Legacy Touring Wagon GT '93
Legacy Touring Sedan RS '96
Legacy Touring Wagon GT-B '96
Legacy T. Wagon GT-B Limited '97
Legacy B4 RSK '98
Legacy Touring Wagon GT-B '98
Pleo LM '98
Pleo RS '98
Rex Supercharger VX '90
Vivio RX-R '97
Vivio RX-RA '97

SUZUKI
Alto Works RS-Z '98
Alto Works RS/Z '97
Alto Works Sport Limited '97
Alto Works RS/X '90
Cappuccino '95
Kei S '98
Servo Mode SR-Four '90
Wagon R RR '98
Wagon R Aero RS '97
Wagon R Coram FT '97
Wagon R Turbo RT/S '97

TOMMY KAIRA
ZZ-S Coupé

TOYOTA
Altezza AS200 '98
Altezza RS200 '98
Aristo S300 '97
Aristo V300 '97
Aristo 3.0V '91
Caldina GT-T '97
Celica SS-III '97
Celica GT-Four (ST165) '88
Celica GT-Four (ST185) '91
Celica GT-Four RC (ST185) '91
Celica GT-R (ST185) '91
Celica GT-Four (ST205) '95
Celica SS-II (ST205) '95
Celica XX2800 GT '93
Chaser Tourer S '96
Chaser Tourer V '96
Corolla Levin BZG (A111) '96
Corolla Levin BZR (A111) '98
Corolla Levin GT-APEX (AE86) '85
Corolla Rally Car '98
Corona Exiv 200GT '96
Mark II Tourer S '92
Mark II Tourer V '92
MR Spider '96
MR2 1600G-Limited Super Charger (AW11) '86
MR2 G-Limited '96
MR2 GT-S '96
MR2 G-Limited '98
MR2 GT-S '98
Prius '97
Soarer 2.5 GT-T VVT-I '96
Soarer 2.5 GT-T '95
Sprinter Trueno BZG '96
Sprinter Trueno BZR (A111) '98
Sprinter Trueno GT-APEX (AE86) '85
Starlet Glanza V '96
Starlet Glanza V '98
Starlet 3door Turbo S (EP71) '87
Starlet 3door (KP61) '82
Supra TwinTurbo-R (JZA70) '91
Supra GT Turbo Limited (MA70) '89
Supra RZ '97
Supra SZ-R '97
Supra RZ '95
Supra SZ-R '95
Supra RZ '96
Supra SZ-R '96
Wiz F'99

TVR
Cerbera 4.2
Cerbera 4.5
Cerbera Speed 6
Chimera 4.2
Chimera 4.5
Chimera 5.0
Griffith 500
Griffith Blackpool B340
Speed 12
Tuscan Speed 6

VECTOR
M12
Weigert Vector W8

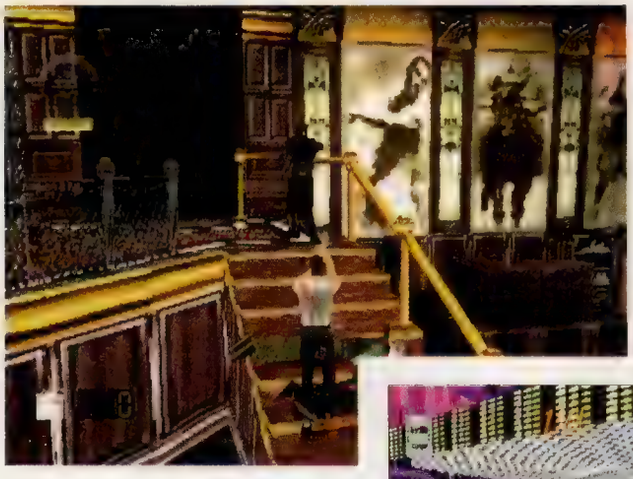
VENTURI
Atlantique 300
Atlantique 400GT

VOLKSWAGEN
Golf IV 2.3 V5
Golf IV GTi
Golf IV GTi 1.8T
Golf IV TDi
Lupo 1.4
New Beetle 1.9
New Beetle 2.0
Polo 1.4 16V
Polo G40

Dreamcast
JoIN THE REVOLUTION
noI LO ImpORtIAmO
LO mODIFICHIAmO
E LO RIEmpIAmO di gIOCHI
E tE LO SpEdIAmO A CASA
DIMENTICA LE VECCHIE ABITUDINI
0444 326 362
A Vicenza Via Gorizia 1/A
0424 524 639
A Bassano Via Marinoli 69
dominio@protec.it
DOMINIO
TI PORTIAMO IN ALTRI MONDI
02 489 52 821
A Milano
Via Lorenteggio 38
joyfun@libero.it
JOYSTICK
02 2620680
Via Dante 165
Sesto S.Giovanni MI
030 7722649
Nuovo Centro Commerciale
Le Portefranche
Ebrusco 85
CRAZY
VIDEO

DIE HARD TRILOGY 2

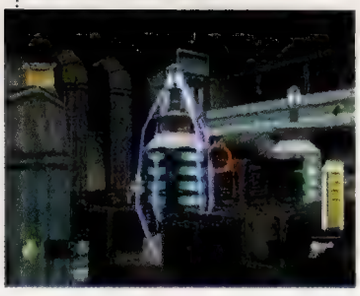
Dagli sviluppatori di **Duke Nukem: Time to Kill**, arriva il seguito del primo e (finora) unico *action game* "tre in uno" per PlayStation. Preparate *controller* analogico, volante e *light gun*...



Versione:	Americana
Casa:	Fox Interactive
Sviluppatore:	n-Space
Data d'uscita prevista:	Dicembre
Genere:	Azione

L'ELEVATO LIVELLO DI INTERAZIONE CON I FONDALI ESALTA LE DEVASTANTI SPARATORIE ARMATI DI *LIGHT GUN*.

L'UNICO MODO PER STECCHIRE I MALEDETTI TERRORISTI SENZA COLPIRE QUEL L'ENORME ORDIGNO ESPLOSIVO È FARE BUON USO DELLO *SNIPER*.



COMMERCIALIZZATO NEL NOVEMBRE DEL 1996, **Die Hard Trilogy** ha venduto fino ad oggi più di 2 milioni di copie: un risultato notevole per un gioco composto da soli tre livelli. Non prendete quello che scriviamo alla lettera. In verità ogni "livello" era un gioco a sé: un *action game* in terza persona, uno sparatutto alla **Virtua Cop** ed un simulatore di guida urbana. La convergenza di tre generi in un unico pacchetto ludico triplicava il valore del prodotto agli occhi di molti utenti. A detta di alcuni, ogni sottogioco aveva dignità sufficiente da poter essere pubblicato singolarmente, permettendo a Fox Interactive di fare il triplo dei soldi. Col senno di poi, qualcun altro potrebbe addirittura indicare il terzo *stage* di **Die Hard Trilogy** (il simulatore di guida) come ispiratore dell'ultimo successo GT Interactive, **Driver**, e in effetti, non avrebbe tutti i torti. Ma la stessa esistenza dei tre sottogiochi era anche la causa principale di certa banalità del tutto. Per quanto conforme al *modus operandi* del genere di appartenenza, ogni *stage* era povero di idee innovative e, in tutta sincerità, preso singolarmente sarebbe uscito malconcio dal confronto con prodotti similari. Ciononostante, Fox ha deciso di riproporre la medesima minestra digitale, affidando ad n-Space il compito di preparare gli ingredienti. Stavolta però, l'assenza di un *plot* cinematografico a cui attenersi (ognuno dei tre livelli del *prequel* era ispirato ad uno dei tre film *Die Hard*) ha permesso a n-Space di creare una storia inedita ambientata a Las Vegas e raccontata attraverso il concatenamento dei tre sottogiochi. **DHT2** offre due modalità di gioco: *Movie* ed *Action*. Nella prima, il giocatore è protagonista di una missione antiterroristica raccontata attraverso il concatenamento dei tre sottogiochi. Nella seconda, il giocatore ha facoltà di scegliere uno dei tre e portarlo a termine singolarmente. A detta di Fox Interactive, n-Space sarebbe riuscita ad arricchire l'esperienza ludica con la codifica di un sistema di danneggiamento selettivo, in virtù del quale i nemici muoiono più o meno repentinamente in base al punto del corpo colpito (gambe, braccia o piena fronte). Considerato il supporto delle *light gun* (tra cui la G-Con45 di Namco), non è difficile intuire l'importanza di una certa destrezza con la mira. Interessante, inoltre, l'inclusione di uno *sniper mode*, utile per beccare i nemici dalla lunga distanza o al riparo dietro alcuni elementi scenografici. Al pari dello *stage* appena descritto, quello automobilistico (compatibile a sua volta con volanti di vario genere) offre un'altra novità di rilievo rispetto al *prequel*. Laddove in quest'ultimo era possibile pilotare un'unica vettura (un taxi, per inciso), in **DHT2** McLane potrà salire a bordo di svariati mezzi di trasporto, uno diverso dall'altro in termini di velocità e comportamento. Non male. Considerata la recente ondata di insofferenza verso la violenza digitale, la possibilità di investire i pedoni (e pulire il parabrezza con le spazzole!) rischia di saltare. Vedremo. Conclude la carrellata di novità, un motore grafico nuovo di zecca, o meglio, tre motori grafici nuovi di zecca, ognuno pensato ed ottimizzato per dare il meglio di sé nelle tre modalità ludiche. Conoscendo la softografia di n-Space (**Duke Nukem: Planet of Babes** e **Duke Nukem: Time to Kill**) non è azzardato ipotizzare ottimi risultati, ma per conoscere il reale valore di **DHT2** non vi resta che attendere la recensione di **SPC**.

Solo al Multicenter!

MONDADORI INFORMATICA MULTICENTER

Lire **254.000**
iva inclusa

SONY PlayStation

con una Memory Card 1 MB e un Joy Pad

PlayStation

HARDWARE
SOFTWARE
LIBRI
GAMES
TELEFONIA
FORMAZIONE
SERVIZI

MILANO
Via Berchet, 2
(MM Duomo)
Tel. 02806271

Al Multicenter puoi trovare il più grande assortimento di giochi, accessori e novità per PlayStation.

Big in Japan

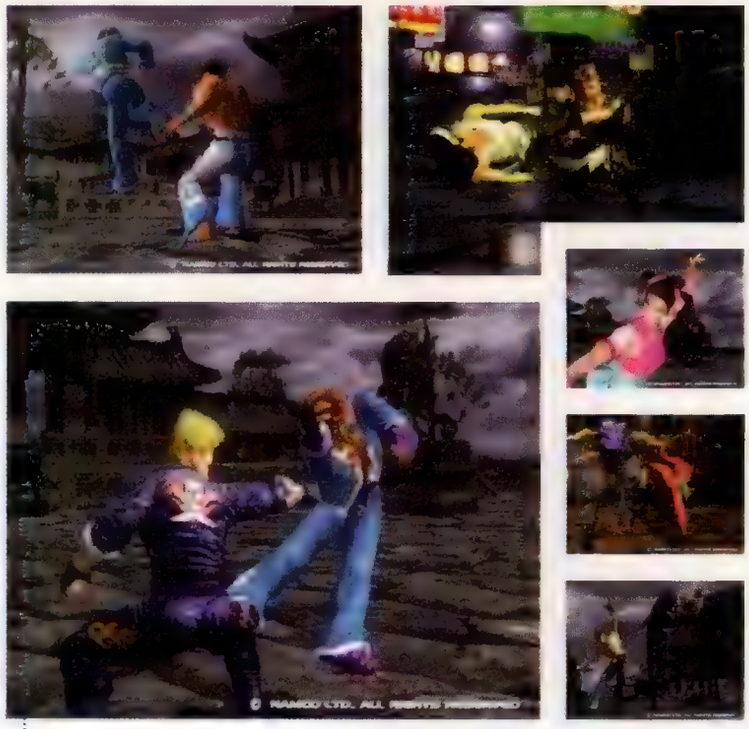
a cura di Diego Cortese

IL 17, 18 E 19 SETTEMBRE HA AVUTO LUOGO a Chiba l'ormai consueto appuntamento con l'edizione autunnale del *Tokyo Game Show*. Per tre giorni il centro convegni Makuhari Messe si è trasformato nel tempio del mondo videoludico giapponese: in un'area espositiva di 54.000 metri quadrati, 75 tra case di produzione e distributori hanno mostrato 440 titoli, 33 dei quali presentati in anteprima assoluta. Stando alle statistiche diffuse dal *CESA*, PlayStation si è nuovamente confermata dominatrice del mercato accaparrandosi il 41% dei giochi presenti allo show. Risultato decisamente inferiore per Dreamcast, i cui titoli rappresentavano solo il 10.1% tra quelli presentati. Praticamente nulla la presenza Nintendo, se si esclude GameBoy, al quale era dedicato il 14.6% dei giochi mostrati. Degna di nota la sempre più ampia popolarità delle console portatili di SNK e Bandai: a Neo Geo Pocket Color, presentato in un nuovo formato più compatto, erano destinati il 7.9% dei titoli presenti, mentre a WonderSwan è toccato il 5.5%. Per ciò che concerne i generi mostrati, i dati di *CESA* confermano la tendenza del mercato videoludico nipponico di questi ultimi anni con simulazioni (23.4%), RPG (16.3%) e giochi d'azione (16.1%) ben più diffusi di avventure (8.8), rompicapi (6.3%), titoli sportivi (5.7), sparatutto (4.3) e *racing game* (3.4). Nonostante l'afflusso di pubblico sia stato solo leggermente superiore rispetto alla passata edizione, *CESA* ha comunque considerato questa fiera un successo, soprattutto per il notevole incremento della presenza della stampa straniera: un aumento d'interesse provocato principalmente dalla presenza alla mostra della nuova meraviglia Sony ovverosia PlayStation2.

IL MONDO DI DARK CLOUD SI PLASMA LETTERALMENTE SOTTO I VOSTRI OCCHI.

PS2: DARK GAIDEN

L'evento più importante dello show è stato indubbiamente la presentazione al pubblico di PlayStation2: sorprendente il numero di console che ospitava lo stand Sony. Nonostante manchino diversi mesi all'uscita della macchina, una buona parte dei titoli era già disponibile in forma giocabile. Tralasciando **Armored Core 2**, **Street Fighter EX3**, **Onimusha**, **GT2000**, **The Bouncer** e **Shin Ridge Racer**, descritti esaustivamente in questo numero di **SPC**, passiamo agli altri titoli che hanno maggiormente attratto la nostra attenzione. In un mercato palesemente incline ai giochi di ruolo, il primo RPG prodotto da Sony per PlayStation2 non poteva che attrarre folle di curiosi. **Dark Cloud** però non si limita ad essere un comune *role playing game*: la sua singolare meccanica di gioco si può definire come una miscela tra **Actraiser** e **Zelda**. Il giocatore è libero di plasmare a proprio piacimento il mondo, posizionando su di una mappa poligonale montagne, specchi d'acqua e villaggi che vengono visualizzati ad una velocità straordinaria. Una volta terminata la propria opera, con una fluidità da lasciare senza fiato l'inquadratura si restringe sul protagonista permettendo di esplorare il mondo appena creato. Il livello di dettaglio grafico, per quanto inferiore ad altri titoli mostrati per questa console, presenta comunque svariati tocchi di classe, quali le animazioni dei volti dei personaggi ed una rappresentazione dell'acqua estremamente realistica. L'uscita di **Dark Cloud** è prevista per l'inverno del prossimo anno. Un altro gioco di ruolo prodotto da Sony è il terzo episodio di una saga che ha debuttato nei primi mesi di vita di PlayStation: **Popolo Crois**. La caratteristica più singolare di **Popolo Crois Gaiden III** è indubbiamente il suo stile grafico, che miscela fondali poligonali ricchi di dettaglio con personaggi realizzati con tecniche d'animazione tradizionale: una scelta dettata sicuramente dal fatto che fino ad alcuni mesi fa in Giappone veniva trasmessa una serie animata televisiva ispirata all'RPG. Dettagli riguardanti trama e meccanica di gioco non sono ancora stati diffusi. Per quanto **Popolo Crois Gaiden III** sia stato mostrato solo sotto forma di filmato, gli sviluppatori hanno assicurato che lo sviluppo del gioco sarà ultimato per il debutto della console. Decisamente bizzarra la demo di **Densen**, un gioco d'azione molto lineare che ricorda vagamente **Nights**. Controllando una ragazzina dovete correre sopra i cavi dell'alta tensione, sospesi in Giappone a causa dei frequenti terremoti, seguendo un percorso



TEKKEN TAG TOURNAMENT: LE DIFFERENZE TRA FMV E GIOCO SI RIDUCONO SEMPRE PIÙ...

POPOLO CG III UTILIZZA FONDALI POLIGONALI SU CUI SI MUOVONO PERSONAGGI 2D.

DI GP500 (NAMCO) SONO DISPONIBILI SOLO LE IMMAGINI DEL *COIN-OP*.

prefissato irto di ostacoli. Un titolo tipicamente nipponico che probabilmente non lascerà il paese d'origine.

PS2: NAMCO ARCADE PERFECT

Passando alle demo mostrate da Namco, vedere **Tekken Tag Tournament** dal vivo è stata una esperienza davvero strabiliante. Gli sviluppatori sono riusciti a confezionare una versione dimostrativa abbastanza completa per il *Tokyo Game Show*. Sei personaggi (Eddy, Jin, Paul, Jun, Xiaoyu e Hwoarang) dei 34 disponibili erano utilizzabili in quattro fondali differenti. I principali miglioramenti rispetto alla controparte a gettoni riguardano principalmente il comparto grafico: particolarmente sorprendenti gli sfondi che presentavano svariate aggiunte come persone che assistono allo scontro totalmente animate, tombini da cui emergono inquietanti vapori e neon la cui luce si distribuisce sull'area di gioco. Impeccabili anche i personaggi che, nonostante l'elevato dettaglio grafico, vantavano una velocità e una fluidità delle animazioni sbalorditiva. Da sottolineare infine l'incremento della velocità e dell'intuitività del procedimento di scambio, ottenuto anche grazie al numero maggiore di tasti di Dual Shock 2 rispetto al *coin-op*. **Tekken Tag Tournament** sarà indubbiamente uno dei titoli più richiesti tra quelli disponibili durante i primi mesi di vita della macchina. Come per **Tekken**, anche **GP500** ha subito una completa opera di *restyling*. La simulazione motociclistica di Namco presenta fondali più complessi che comprendono addirittura spettatori costituiti da modelli poligonali veri e propri. Particolarmente impressionanti i replay che esaltano il livello di realismo grafico del gioco. Stando a Namco, **GP500** costituirà uno dei titoli della *line-up* di debutto di PlayStation2.

PS2: SQUARE UNDER CROSS FIRE

EA/Square è a riuscita ad ultimare in tempo per il *TGS* una demo di **X-Fire**: il gioco consiste in uno sparatutto in terza persona nel quale quattro giocatori controllano altrettanti personaggi con lo scopo di investigare un'area recentemente colpita da un meteorite. Nel caso non fossero disponibili quattro persone, la CPU si incarica di gestire i protagonisti restanti, che rimarranno comunque sotto il controllo diretto del giocatore. E' infatti possibile inviargli ordini come "attenzione", "attacca" e "proteggiti" premendo determinati pulsanti del *pad*. Cooperazione e strategia sono gli elementi sui cui si basa principalmente la meccanica di gioco. Come in **Rainbow Six**, dovrete distribuirvi silenziosamente nell'area di gioco per poi emergere all'improvviso attaccando il nemico da ogni direzione. Oltre alla modalità principale in cooperativa sono presenti un *Versus* e un *Team Battle Mode*. La caratteristica più strabiliante del gioco è la complessità del suo motore grafico: i personaggi sono costituiti da ben 6.000 poligoni e animati con più di 2.500 animazioni realizzate mediante *motion-capture*. Grazie ad un accordo tra EA/Square e la ditta di *middleware* Animation Science, **X-Fire** vanterà l'impiego di tecnologie all'avanguardia per la riproduzione di animazioni particellari (fumo, fuoco e sostanze gassose in generali) oltre che altri straordinari effetti speciali. E' inoltre prevista la presenza di dialoghi interamente parlati.

PS2: KOEI DECISIVE BATTLE

Tra i titoli PS2 mostrati al *TGS* non poteva mancare **Kessen** di Koei, le cui immagini erano già disponibili sin dalla prima presentazione della console. I dettagli circa quest'ambiziosa simulazione strategica in tempo reale sono ancora pochi. Impiegando Dual Shock 2, il giocatore può esaminare il campo di battaglia scegliendo tra più inquadrature in modo da capirne meglio gli esiti e assegnare gli ordini alle proprie truppe di conseguenza. Gli scontri sono rappresentati da complesse animazioni in *real time* dove

X-FIRE DI EA/SQUARE VANTA PERSONAGGI REALIZZATI CON BEN 6.000 POLIGONI.

KESSEN: IL LIVELLO DI DETTAGLIO DEI PERSONAGGI È DAVVERO MANIACALE.

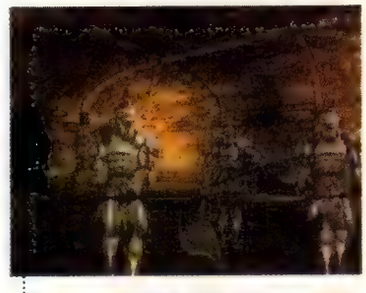
300 cavalieri si combattono furiosamente mantenendo costante la qualità delle animazioni a 60 *fps*. Il livello di dettaglio è maniacale: personaggi, armi, armature e i simboli dei clan sono stati riprodotti su basi storiche così da mantenere la massima fedeltà possibile con le loro controparti reali. Grazie all'impiego del DVD come supporto, il gioco vanterà inoltre numerose sequenze in CG che serviranno a descrivere meglio la trama. **Kessen** sarà disponibile questa primavera, mentre per la versione occidentale dovremo attendere almeno un anno.

PS2: ETERNAL SOFTWARE

Da parte di From Software era disponibile una demo del *dungeon RPG* **Eternal Ring**. Dotato di un'interfaccia in prima persona alla **King's Field**, il gioco vede come protagonista un cavaliere di nome Cain Morgan, inviato dal re in un'isola per sconfiggere otto draghi. Sparsi nell'area di gioco vi sono più di 100 anelli che il giocatore deve recuperare per poter usufruire di svariati poteri magici. Dal punto di vista grafico la demo del gioco rivelava ambientazioni riprodotte in modo estremamente realistico. Particolarmente impressionante la sequenza con le numerose armature che si animano avvicinandosi minacciosamente al giocatore e il drago che appare alla fine del *dungeon*. **Eternal Ring** sarà disponibile con la commercializzazione di PlayStation2. From Software ha inoltre annunciato di avere in fase di sviluppo il quarto episodio di **King's Field** per PlayStation2, senza però fornire dettagli precisi a riguardo.

PS2: SOCCER MANIA

Konami ha portato allo *show* un discreto numero di titoli per PS2. Svariate console erano dedicate alla conversione di **DrumMania**, *rhythm game* estremamente popolare in Giappone: il titolo, simile a **BeatMania**, utilizza uno speciale *controller* a forma di batteria elettronica appositamente ideato per il gioco. **Jikkyou World Soccer 2000**, sviluppato da Major A (**Perfect Striker**), era mostrato per mezzo di una *rolling demo* che permetteva di selezionare liberamente tra più inquadrature. Il livello di dettaglio e la fluidità delle animazioni erano di un livello indubbiamente più elevato rispetto ai giochi di calcio realizzati da Major A per Nintendo 64 e PlayStation. Nulla invece è stato possibile scoprire circa le innovazioni apportate alla meccanica di gioco. I video dello stand Konami mostravano inoltre l'incredibile presentazione in CG di **Gradius III** & **IV** ed alcune sequenze



ETERNAL RING: LA DEMO MOSTRATA DA FROM SOFTWARE ALCUNI MESI FA HA RIVELATO UN RPG DI TUTTO RISPETTO.

DRUMMANIA: SONY SI È ASSICURATA DA KONAMI L'ESCLUSIVA DI UNO DEI TITOLI PIÙ POPOLARI IN GIAPPONE.

di gioco dell'RPG **Reiselied**, le cui informazioni a riguardo sono praticamente nulle.

PS2: ALL IN ONE

Per quanto abbia almeno un titolo in fase di sviluppo per PlayStation2 (**Mobile Suit Gundam**), Bandai è stata parca d'informazioni circa i suoi progetti per la console Sony. L'unica eccezione riguarda un dispositivo che consentirà lo scambi di dati tra WonderSwan e PlayStation2 tramite PocketStation. Altri titoli mostrati comprendono un episodio della serie di **Densha de GO!**, popolare simulazione di treni prodotta da Taito, il poco esaltante **A-Train 6** di Art Dink, un promettente gioco di guida di Imageneer intitolato **Wild Wild Racing** e il *rhythm game* **UNiSON** di Tecmo. **Dead or Alive 2**, la cui conversione è stata confermata per il prossimo anno, era presente solo sotto forma di *coin-op* ed il nuovo **Ninja Gaiden** era del tutto assente: di quest'ultimo è stato detto solo che si tratta di un gioco d'azione in terza persona dal sistema di controllo estremamente semplificato.

SONY: ALUNDRA FLASH

Allo stand Sony era possibile provare con mano il *sequel* del popolare *action RPG* **Alundra**. L'impiego della grafica poligonale, oltre ad aver giovato notevolmente al lato cosmetico del gioco, ha permesso l'introduzione di una maggiore varietà di enigmi. La longevità è stata drasticamente aumentata, portando a 40 ore il tempo necessario per terminarlo. Stranamente il protagonista non è più Alundra, ma un ragazzino di nome Firi Hand, il cui scopo è quello di vendicare la morte dei genitori, assassinati dai pirati. **Alundra 2: Mysteries of Evil Evolution** sarà commercializzato in Giappone il 18 novembre, mentre la versione americana, distribuita da Activision, non arriverà prima del prossimo anno. Era inoltre disponibile in prova l'imminente **Jumping Flash 3: Robbit Mon Dieu**, che differisce dai *prequel* solo per un maggior dettaglio grafico.

SQUARE: CHRONO STORY

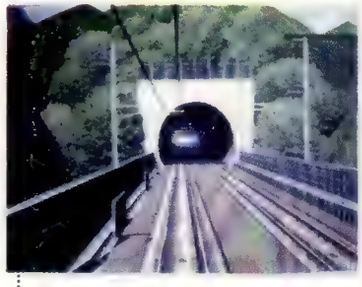
Lo stand Square era principalmente dedicato all'RPG **Chrono Cross**, presentato in forma giocabile. Il titolo è ambientato vent'anni dopo le vicende accadute in **Chrono Trigger**, ma in una differente parte del mondo. E' stata confermata la presenza di più finali differenti, la cui apparizione sarà influenzata da svariati punti chiave presenti nella trama. Square ha inoltre dichiarato di aver affidato i filmati in CG contenuti nel gioco al medesimo staff che ha curato i FMV presenti in **Final Fantasy VIII**: attendetevi quindi sequenze animate mozzafiato. L'uscita di **Chrono Cross** è prevista per il 18 novembre. A sorpresa è stata inoltre presentata la conversione di **Chrono Trigger**, che differisce dall'originale per Super Famicom solo per la presenza di filmati realizzati con tecniche d'animazione tradizionale. Square prevede di commercializzare **Chrono Trigger** nel mese di novembre. Cattive notizie per quanto riguarda la nuova demo di **Vagrant Story**: il testo dei dialoghi era interamente in giapponese. Per il resto il titolo ha confermato l'ottima impressione che ci aveva fatto alcuni mesi fa. Sfortunatamente Square non ha saputo ancora fornire una data d'uscita precisa del gioco. Decisamente inattesa infine la simulazione **Chocobo Stallion**. Sviluppato da CRA, il medesimo team del popolarissimo **Derby Stallion**, il gioco permette di allevare i buffi pennuti di Square per poi iscriverli a gare su cui poter scommettere. Compatibile con PocketStation, **Chocobo Stallion** sarà distribuito entro la fine dell'anno.

NAMCO: DRAGON ETERNIA

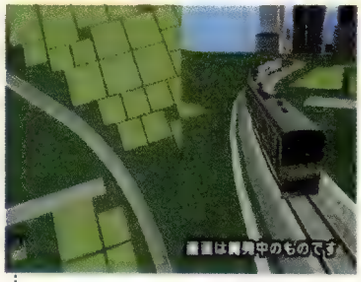
Il titolo PlayStation che maggiormente attraeva l'attenzione del pubblico allo stand Namco era l'*action RPG* **Dragon Valor**. Il comparto grafico era l'elemento del gioco che più ci ha colpito: personaggi e fondali, interamente poligonali, sono graficamente impeccabili così come la fluidità delle animazioni. Il sistema di controllo è risultato particolarmente immediato: gli attacchi si effettuano con la pressione di un solo pulsante e tutte le altre azioni di gioco si ottengono con grande facilità. La struttura dei livelli presenta elementi da *platform* poligonale, mentre i combattimenti con i nemici lo avvicinano ad un picchiaduro a scorrimento. L'uscita di **Dragon Valor** è prevista per i primi mesi di dicembre. Namco ha anche proposto il *sequel* di **Tales of Destiny** intitolato **Tales of Eternia**. Mentre il motore grafico è stato interamente rinnovato con l'uso di poligoni, la meccanica di gioco è rimasta sostanzialmente invariata: difetto che rende il titolo potenzialmente adatto solo agli appassionati della saga. **Tales of Eternia** sarà distribuito in Giappone a partire dal prossimo aprile.

KONAMI: JIKKOU TOKIMEMO

Dopo anni di attesa e indiscrezioni, final-



DENSHA DE GO!: ANDARE IN TRENO NON È MAI STATO COSÌ BELLO.



A-TRAIN 6: UNO DEI TITOLI MENO IMPRESSIONANTI TRA QUELLI MOSTRATI AL *TGS*.

JIKKYOU WORLD SOCCER 2000: LA SIMULAZIONE DI CALCIO DEFINITIVA È SU PS2?

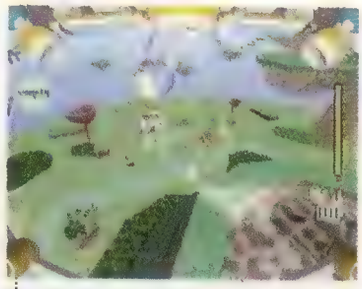
WILD WILD RACING: UN GIOCO DI GUIDA DI IMAGINEER, MAH...

LE PROTAGONISTE DI DEAD OR ALIVE 2 ARRIVERANNO SU PS2 IL PROSSIMO ANNO.

DI GRADIUS III & IV È STATA SOLO MOSTRATA LA SPLENDIDA PRESENTAZIONE.

REISELIED È STATO SOLO MOSTRATO SOTTO FORMA DI VIDEO PER ORA.

IL NUOVO ALUNDRA È REALIZZATO INTERAMENTE IN GRAFICA 3D.



JUMPING FLASH 3 OFFRE UN LIVELLO DI DETTAGLIO MAGGIORE RISPETTO AL PASSATO.

LE VICENDE DI CHRONO CROSS AVVENGONO 20 ANNI DOPO CHRONO TRIGGER.

TOKIMEKI MEMORIAL 2 PRESENTA SEZIONI DI GIOCO IN GRAFICA POLIGONALE.

JIKKYOU J LEAGUE 1999 PERFECT STRIKER: IL CALCIO SECONDO MAJOR A.

DRAGON QUEST VII SEMBRA ABBIA RAGGIUNTO LE FASI FINALI DI SVILUPPO.

mente il pubblico giapponese ha potuto ammirare l'attesissimo *sequel* del gioco che ha lanciato il genere delle simulazioni d'appuntamenti: **Tokimeki Memorial**. Facilmente immaginabile la calorosa accoglienza ottenuta dalla demo mostrata allo stand Konami. Le principali novità offerte dal gioco sono l'inserimento di animazioni in grafica poligonale per illustrare le azioni compiute dal protagonista, un *cast* di ragazze interamente rinnovato, una nuova presentazione in FMV e l'*Emotional Voice System*, che permette ai personaggi del gioco di pronunciare perfettamente il vostro nome con vari gradi di tonalità a seconda del proprio stato emozionale. Al *TGS* numerose console erano destinate unicamente a mostrare questo innovativo sistema. **Tokimeki Memorial 2** sarà disponibile a partire dall'11 novembre. Konami aveva inoltre in mostra l'imminente gioco di calcio di Major A **Jikkou J League 1999 Perfect Striker**, che ci è parso decisamente meno spettacolare e simulativo di **Winning Eleven 4**.

SHORT IN MAKUHARI

Grande delusione per chi si attendeva di provare una versione giocabile di **Koudelka**: dell'RPG realizzato dai Sacnoth si sono viste solo alcune sequenze in CG. Di conseguenza il posticipo della data di uscita a dicembre non ha sorpreso più di tanto. Del tutto inattesa invece la presenza del picchiaduro poligonale **Samurai Spirits ShinShoo**, la cui meccanica di gioco è ispirata agli ultimi episodi della saga usciti per Hyper Neo Geo 64. La trama sembra essere ambientata diversi anni dopo i capitoli precedenti e presenta un *cast* di protagonisti quasi del tutto rinnovato. La data di uscita di **Samurai Spirits ShinShoo** è prevista per il 9 dicembre. L'unica novità portata da Capcom, a parte i vari **BioHazard** e **Onimusha**, era l'imminente picchiaduro di **Jojo**: di **Breath of Fire 4** neanche l'ombra. Lo stand di Enix era interamente all'insegna di **Dragon Quest VII**, finalmente mostrato in forma giocabile (priva però del sistema di battaglia). Le novità del sistema di gioco comprendono una grande libertà di movimento, la possibilità di spostare oggetti e di variare sia l'ingrandimento che l'angolazione dell'inquadratura. Nonostante nessuna data di uscita precisa sia stata ancora fissata, Enix ha assicurato che **Dragon Quest VII** sarà disponibile entro Natale.

PSX pal

South Park	95000
Quake 2	95000
G-Police	79000
Pony Hawks	99000
Kingsly's	79000
Shadow Man	92000
Legend of Kartia	95000
Anna Kournikova's	75000
Croc 2	95000
Bugs Bunny	89900
X-files	95000
V Rally 2	75000
Driver	95000
Silent Hill	89000
Wipe Out	89000
Attack of the Saucer Man	89000
Destrega	85000
Point Blank 2	75000
Speed Freaks	75000
Omega Boost	89000
Mulan	75000
Final Fantasy VIII	95000
This is Football	89900
Formula 1 99	95000
Fifa 2000	83000
NBA 2000	89000
Cross	93000
Nascar	93000
Cyber 2000	93000
Cina	93000
Tomb Raider 4	99000

VOLANTE PSX V3 vibrante a sole £ 89.900

Per i titoli non in elenco TELEFONARE !!

PREMOTA i tuoi titoli preferiti ed avrai un ulteriore sconto

Brain Storm Computers VideoGames

Dino Crisis	99000
Star Wars	99000
Asterix & Obelix	95000
007 James Bond	95000
Rainbow Six	99000
Crash Bandicoot	
Team Racing	95000
Int s.soccer ev.	Tel
Metal gear spec. M	Tel

PSX import

Resident Evil 3 ( )	149000
Brave Fencer rpg ( )	149000
Toshinden Subaru ( )	150000
Metal Slug ( )	89000
Lupin Manga ( )	119900
Yattaman ( )	129000
Ace Combat 3 ( )	169000
Formula Nippo 00 ( )	159000
Gundam Gi ( )	159000
Dragon Ball Z Legend ( )	89000
Dragon Ball Final Bout ( )	89000
Winning Eleven 4 ( )	149000
Star Wars (usa)	139000
Soul of the Samurai (usa)	135000
Tarzan (usa)	99000
Lunar Silver Star Story complete rpg (usa)	165000
Star Ocean rpg (usa)	125000
Dino Crisis (usa)	145000
Lagoon Racing (usa)	129000

Con un ordine minimo di lire 100.000 In OMAGGIO Un gioco Gameboy

Vi coinvolgerà fino all'ultimo neurone

VASTO ASSORTIMENTO DI VIDEOGIOCHI, PERIFERICHE E PERSONAL COMPUTER

CON 2 GIOCHI PSX 1 IN OMAGGIO A SCELTA DA CATALOGO SELEZIONATO

Per ordini superiori a lire 500.000 in REGALO un gameboy pocket + gioco

OFFERTA PSX + 2 dual shock + memory card + prolunga + gioco (da catalogo selezionato) lire 289.000

NINTENDO 64

Mario golf	129900
Tonic Trouble	129000
TurokII	59000
Castelvania	89900
MisticalNinjaII	119900
ZELDA	99000
In super s 98	55000
Virtual Chess	79000
Blast	50000
KillerInstinct	69000
Mario Party	129000
GASP	19900
WCW	59000
V-Rally	119900
Star Wars racing	129000
Top Gear Over Drive	129000

GAMEBOY NEOGEO Pocket color 199.000

Pac Man	89000
Puyo Pop	89000
Pocket Tennis	74000
Puzzle Color	63000
Charry Master	112000
Dive Alert	155000
King of Fig. R2	110000
Metal Slug	90000
Puzzle Bobble	80000

Possibilità di pagamenti rateali per importi superiori a lire 300.000

DREAMCAST import

Air Force Delta	129000
Blue Stinger	119000
Buggy Heat	126000
Cool Boarders	129000
Virtua Fighter 3	129000
Stree Fighter Zero 3	139000
Soul Calibur	139900
S.Speed Racing	97000
Sonic	129000
Sonic Adventure	78000
Sega Rally 2	97000
Power Stone	116000
King of Fighter 99	125000
Gundam Story 0079	147000
House of the Dead 2 + gun	139000
Get Bass + fishing	225000
Dynamite Deca 2	120000
Star Gladiator	129000
Zombie Revenge	130000

Accessori

Joystick	147000
Jovpad	49000
Puru Puru	45000
Gun	99900
Volante	165000
Memory	60000

DREAMCAST pal Lire .....

Incoming	Tel
Sega Rally 2	Tel
Virtua Fighter	Tel
Toy Commander	Tel.
Dynamite Cop	Tel
Red Dog	Tel
Buggy Heat	Tel
Snow Surfing	Tel
House of Dead 2	Tel
Soul Calibur	Tel
NBA 2000	Tel.
Virtua Striker 2	Tel

VENDITA PER CORRISPONDENZA IN TUTTA ITALIA - spedizioni in 24-48 ore

Tel: 0541 857832
0541 989949

Le OFFERTISSIME sono valide

Fax: 0541 851278
E-mail: brain@

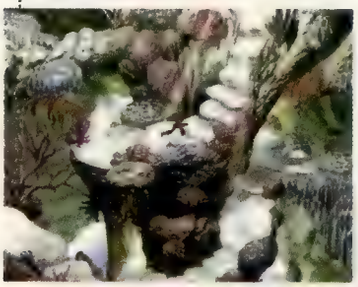
LEGEND OF **DRAGOON**

Uno staff di 100 persone al lavoro da quasi tre anni, 30 minuti di sequenze in computer grafica dall'elevatissima qualità, 4 CD-ROM... Numeri che identificano indiscutibilmente **Legend of Dragoon** come il più ambizioso RPG prodotto da Sony.

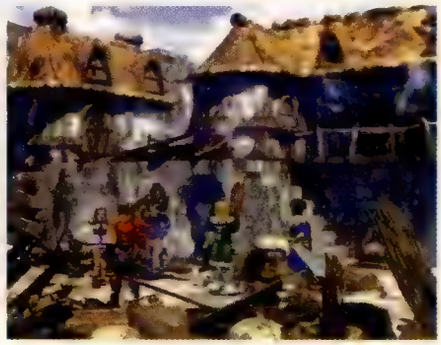
Versione:	Giapponese
Casa:	SCEI
Sviluppatore:	Interno
Data d'uscita prevista:	2 dicembre
Genere:	RPG

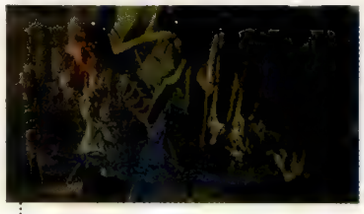
NEL GIOCO SONO CONTENUTE BEN 108 RAZZE DIFFERENTI.

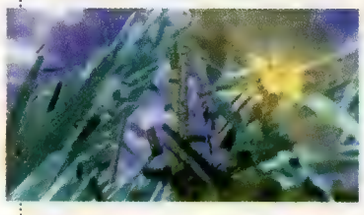
LA QUALITÀ DELLE RENDERIZZAZIONI DEI FONDALI RIFLETTE UNA NOTEVOLE CURA PER I DETTAGLI.



NEL GIRO DI POCHI ANNI, la qualità degli RPG Sony è andata gradualmente aumentando: dai primi giochi di ruolo prodotti con l'unico scopo di colmare l'iniziale carenza di questo genere di titoli per PlayStation, si è arrivati a realizzazioni sempre più curate, fino a giungere a questo kolossal videoludico. Per quasi tre anni cento persone hanno partecipato a questo progetto, in buona parte impiegati nella realizzazione dei più di 600 fondali prerenderizzati e dei numerosi filmati in CG che farciscono il gioco: sequenze dal livello qualitativo estremamente elevato, tanto da essere presentate con orgoglio da Sony al *Siggraph* tenutosi quest'estate a Los Angeles. Personaggi, mostri e oggetti con cui è possibile interagire sono invece mostrati per mezzo di poligoni. Seguendo la tendenza avviata da Squaresoft, i protagonisti sono mostrati mantenendo le loro proporzioni reali, sia in combattimento che durante gli spostamenti sulla mappa. A parte la conferma della presenza di un sistema che gestisce in modo realistico le differenti condizioni meteorologiche, nessun dettaglio è stato ancora fornito circa la meccanica di gioco e il sistema di battaglia. Interrogata a riguardo, Sony si è semplicemente limitata a sottolineare l'impegno degli sviluppatori nel realizzare un RPG che presentasse una struttura di gioco bilanciata e una grafica straordinaria. Il secondo obiettivo è stato sicuramente raggiunto; per scoprire il primo non ci rimane che attendere l'uscita del gioco. Più precise le informazioni diffuse circa la trama. **Legend of Dragoon** è ambientato in un mondo fantasy chiamato Endings, situato in una dimensione alternativa conosciuta con il nome di Tesfell, un pianeta popolato da 108 razze diverse generate da un albero mistico chiamato Shikiju. Dopo un periodo iniziale di convivenza pacifica, tutti i popoli del mondo di Endings si sono combattuti tra loro in una guerra terminata con la messa in schiavitù del genere umano. La dominazione viene interrotta dallo scoppio di un nuovo conflitto tra uomini e schiavisti, con i primi che si avvalevano dell'aiuto dei draghi, mentre i secondi impiegavano la magia. Terminata con la vittoria degli umani, questa battaglia sarà ricordata come la leggendaria Guerra dei Draghi. Le vicende narrate nel gioco avvengono 10.000 anni dopo questo conflitto: scomparsi i draghi e la civiltà schiavista; rimangono solo gli uomini a dominare il pianeta. Il protagonista del gioco è un giovane ragazzo di nome Dart, il cui scopo è quello di trovare il demone che ha assassinato i suoi genitori. Nel proprio viaggio è accompagnato da Shana, figlia del capo del villaggio dove viveva Dart e sua amica d'infanzia. I due incontreranno durante il loro viaggio una donna misteriosa di nome Ros'e, che li aiuterà a portare a termine la loro missione. L'ultimo personaggio presentato è un misterioso uomo incappucciato che cercherà di ostacolare più volte i nostri protagonisti. **Legend of Dragoon** sarà distribuito in Giappone su 4 CD-ROM il 2 dicembre e sarà compatibile con Dual Shock e PocketStation. Al momento Sony non si è ancora pronunciata riguardo un possibile adattamento per il mercato occidentale. Data l'importanza di questa produzione, non dovremmo attendere molto prima di una conferma ufficiale a riguardo.







PER CONTENERE I 30 MINUTI DI SEQUENZE IN CG, ASSOLUTAMENTE STRAORDINARIE, SONO STATI NECESSARI 4 CD-ROM.

DIMENTICA LE VECCHIE ABITUDINI

Vicenza 0444 326.362

dominio@pretec.it

DOMINIO

TI PORTIAMO IN ALTRI MONDI

Bassano del Grappa 0424 524.639

Sesto San Giovanni 02 26.20.680

mzgamig@tin.it

CRAZY VIDEO

Milano 02 48.952.921

JOYSTICK

Le Portofranche -Erbusco- 030 77.22.694

joyfun@libero.it

PARASITE EVE II

E' tornata! No, fortunatamente non stiamo parlando della procace archeologa tombarola, ma dell'altrettanto provocante poliziotta cacciatrice di mitocondri. Aya Brea ritorna su PlayStation nel *sequel* di uno dei più discussi RPG prodotti da Square.

Versione:	Giapponese
Casa:	Squaresoft
Sviluppatore:	Interno
Data d'uscita prevista:	9 dicembre
Genere:	Cinematic Adventure

IN PARASITE EVE II AYA BREA È RINGIOVANITA DI ALCUNI ANNI GRAZIE AL POTERE DEI MITOCONDRI.

USCITO ALL'INIZIO DELLO SCORSO anno, il primo **Parasite Eve** ha subito uno strano destino. Sebbene dal punto di vista commerciale non avesse ottenuto i risultati auspicati da Squaresoft, **PE** è riuscito comunque a conquistare un buon numero di appassionati, merito del *look* cinematografico che caratterizzava il gioco e soprattutto della sua protagonista, la poliziotta Aya Brea. Comprese le ragioni del fallimento del primo episodio (su tutte la ridotta longevità e una meccanica di gioco mal bilanciata), Square ha deciso di realizzarne un *sequel* basato su un *concept* totalmente differente. Per questo motivo ha affidato lo sviluppo di **Parasite Eve II** ad un neonato staff di Osaka alla sua prima esperienza videoludica. Abbandonato il fallimentare *cinematic RPG*, si è preferito adottare una nuova formula basata principalmente sull'esplorazione e la risoluzione di enigmi. **PE** perde quindi i pochi elementi RPG che lo caratterizzavano a favore di una struttura di gioco più snella e immediata che Squaresoft ha voluto definire *cinematic adventure*. Le fasi esplorative si avvalgono ora di un sistema di controllo più vicino alle esigenze del giocatore. Ad esempio, la posizione della croce direzionale per muovere il personaggio in avanti viene conservata anche quando si entra in una stanza che presenta un angolo d'inquadratura differente. In questo modo si è voluto ovviare ad uno dei difetti più fastidiosi di questo genere di giochi: l'uscita involontaria da un locale a causa dell'improvviso cambio della direzione di marcia. L'innovazione è stata resa ancor più necessaria a causa della frequente sostituzione dei fondali prerenderizzati con *full motion* che consentono improvvisi e spettacolari cambi di visuale. Per la rappresentazione dei personaggi è stata nuovamente adottata la grafica poligonale, caratterizzata da un livello di dettaglio pari, se non superiore, a quanto visto in **Final Fantasy VIII**. Abbandonato l'*ATB* impiegato in **PE**, il nuovo sistema di battaglia è gestito interamente in tempo reale. Aya può correre liberamente per l'area di gioco ingaggiando i propri bersagli con il vasto arsenale di cui è dotata, grazie a un sistema di puntamento automatico che permette al giocatore di concentrarsi sui movimenti del personaggio senza mai perdere di vista i nemici. Oltre alle armi, che come in passato sono interamente personalizzabili, Aya può avvalersi del potere dei mitocondri che le consentono di usufruire di diverse abilità speciali, comprese magie di attacco e di guarigione. A seguito delle lamentele di molti giocatori circa il disagio provocato dagli attacchi casuali, Squaresoft ha deciso di inserire in **PEII** un radar con cui individuare la posizione dei nemici. Una volta entrati nel loro raggio d'azione, il combattimento avviene direttamente nel luogo in cui li avete incontrati senza nessuna pausa di caricamento. Un'ultima importante innovazione che caratterizza il sistema di battaglia è la possibilità di distruggere elementi del fondale per infliggere danni ai vostri avversari: aggiunta che fornisce un maggior realismo e spettacolarità ai combattimenti. La trama di gioco ideata per **PEII** si ricollega a quella del *prequel*: a tre anni dagli incidenti avvenuti in quella fatidica notte di natale a New York City, nuove creature chiaramente generate dai mitocondri ribelli appaiono nel seminterrato di un grattacielo situato a Los Angeles. La prima squadra di SWAT inviata per affrontare la minaccia scompare senza lasciare traccia. Viene quindi deciso di assegnare il caso ad una speciale divisione dell'FBI chiamata *MIST* (*Mitochondria Investigation and Suppression Team*). In quanto membro tra i più abili di questa organizzazione, Aya Brea viene incaricata di risolvere il caso. A lei si uniranno altri personaggi comprimari che saranno gestiti interamente dalla CPU, anche nelle fasi di combattimento. A differenza del prequel, interamente ambientato nella Grande Mela, **PEII** presenta diverse locazioni sparse per la costa ovest, risultando di conseguenza meno claustrofobico e ripetitivo. Stando a quanto visto finora, le premesse per un nuovo capolavoro Square ci sono tutte. Non ci resta che sperare che lo sviluppo proceda senza intoppi fino al 9 dicembre, data in cui **PEII** verrà commercializzato in Giappone.

IL NUOVO SISTEMA DI BATTAGLIA È INTERAMENTE IN TEMPO REALE.

FEEL THE POWER

MASSAGER SEAT SHOCK2

Compatibile PlayStation™

4 motori vibranti

Compatibile Dual Shock

Design ergonomico

Funzione massaggiatore

Hai mai saggiato il brivido delle alte velocita'?
Hai mai testato sulla tua pelle
la potenza degli attuali simulatori di guida?
Hai mai fatto un giro sul nuovo
MASSAGER SEAT SHOCK2?

Una risposta per tante domande.

D+ INTERNATIONAL
DISTRIBUTORE ESCLUSIVO
www.dplus-int.com

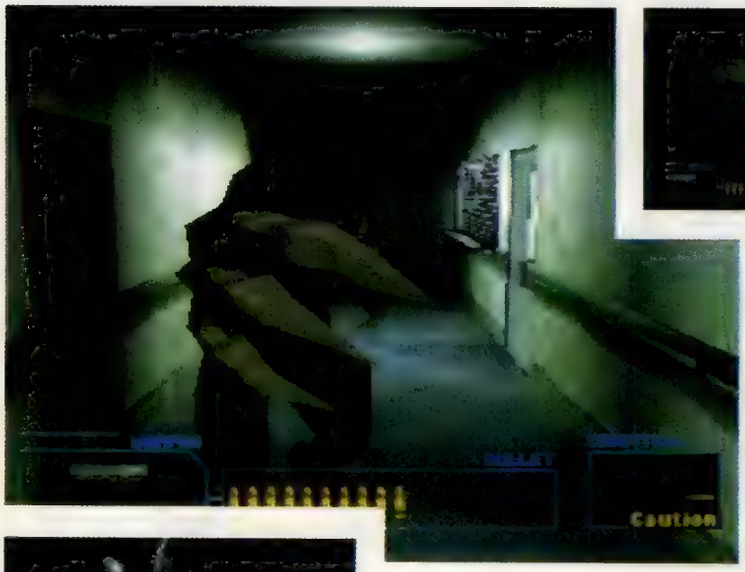
ATOMIC ACCESSORIES

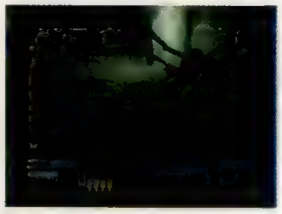
D+INTERNATIONAL srl via Aquileia 33/F 20021 Bollate (MI) Tel. 02-38.199.200 Fax 02 - 38.199.201

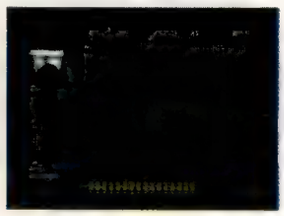
PREVIEW

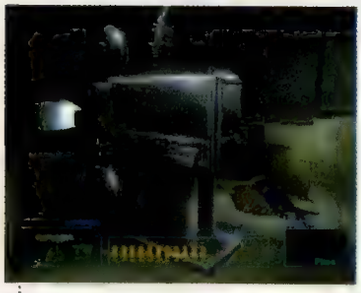
BIOHAZARD GUN SURVIVOR

Capcom, regina del *franchise*, colpisce ancora! Non paga di tutte le conversioni e i *sequel* di **BioHazard** realizzati finora, la casa di Osaka ha deciso di realizzare uno sparatutto ispirato alla serie...









IL MOVIMENTO ALL'INTERNO DELL'AREA DI GIOCO IN BIOHAZARD GS È GESTITO INTERAMENTE CON *GUN CON*.

IN CASO DI AVVELENAMENTO È NECESSARIO TROVARE UN ANTIDOTO PER CURARSI.

Versione:	Giapponese
Casa:	Capcom
Sviluppatore:	Interno
Data d'uscita prevista:	TBA
Genere:	Sparatutto

OSPITE INATTESO DELLO STAND CAPCOM all'ultimo *Tokyo Game Show*, **BioHazard Gun Survivor** è uno sparatutto con *light gun* ispirato alla celebre saga della casa di Osaka. A differenza di quanto possa sembrare a prima vista, non si tratta però di un semplice tentativo di clonare **The House of the Dead** & C. sfruttando la popolarità degli agenti di polizia di Racoon City. **BHGS** infatti non consiste nel classico *shoot'em up* con il percorso interamente prefissato, ma in una trasposizione in soggettiva dei titoli originali. Il giocatore non si limita infatti a subire passivamente l'evoluzione degli eventi, ma può muoversi liberamente per l'area di gioco, recuperare oggetti e risolvere enigmi. Il particolare sistema di controllo ideato da Capcom replica i movimenti effettuabili in **BioHazard** utilizzando unicamente *GunCon*: il movimento in avanti viene effettuato tenendo premuto il grilletto con la pistola puntata fuori dallo schermo, mentre con una seconda pressione si corre. La rotazione a sinistra e a destra è eseguita mediante i due pulsanti laterali presenti sull'arma. Infine per voltarsi è necessario agire rapidamente per due volte sul pulsante di fuoco. Ovviamente un simile sistema di gioco ha reso necessario l'impiego di grafica poligonale anche per i fondali, a discapito del livello di dettaglio; la minore complessità degli sfondi è però compensata da una loro maggiore interattività. La storia narrata in **BHGS** condivide la medesima ambientazione del secondo e terzo episodio della saga: il protagonista è l'unico superstite di un disastro aereo avvenuto quando il T-Virus ha infestato Racoon City. Gli avversari da affrontare non si limitano ai soli *zombie*, ma comprendono l'ampio bestiario di schifezze che infestava le precedenti versioni del gioco. Sono stati inoltre conservati i cambiamenti di stato di salute del personaggio da curare cercando le apposite erbe medicinali. Invece di approfittare semplicemente della popolarità di **BioHazard** proponendo il classico sparatutto privo di contenuti, Capcom è riuscita nell'intento di rinnovare questo genere di giochi rendendolo più coinvolgente ed impegnativo. Un tentativo degno di lode che potrebbe venire imitato da molte altre *software house* nei mesi a venire, esattamente com'è avvenuto con il primo **Bio Hazard**...

MOLTI ELEMENTI DEI TITOLI ORIGINALI, COME MOSTRI, ARMI E POZIONI, SONO STATI CONSERVATI.

D+ INTERNATIONAL

Ne abbiamo per tutti i gusti.

TWINSHOCK WIRELESS

ATOMIC REPLAY

SCORPION GUN

MASSAGER SEAT SHOCK 2

NUOVO
Senza cavi

D+ International srl
Via Aquileia 33/E
20021 - Bollate (MI)
Tel. 02/38199201
http://www.dplus-int.com

ATOMIC ACCESSORIES

www.atomic-accessories.com

RUNABOUT 2

Mancano solo 30 secondi al termine del tempo a mia disposizione e tra me ed il mio obiettivo ci sono ancora un incrocio trafficato, una piazza affollata ed un centro commerciale. Beh, peggio per loro...

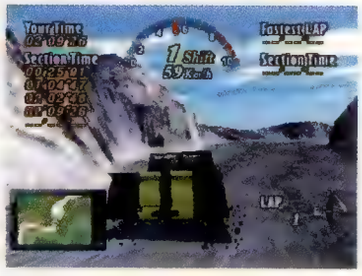
OLTRE AL "SOLITO" LIMITE DI TEMPO BISOGNA PRESTARE PARTICOLARE ATTENZIONE ANCHE AL CONSUMO DI CARBURANTE DEL PROPRIO MEZZO.

Versione:	Giapponese
Casa:	Climax
Sviluppatore:	Interno
Data d'uscita prevista:	18 novembre
Genere:	Azione/guida

IN RUNABOUT 2 SONO DISPONIBILI BEN 31 MEZZI DIFFERENTI.

A PIÙ DI DUE ANNI DI DISTANZA dall'uscita sul mercato nipponico di **Runabout** (**Felony 11-79** in occidente), Climax ha presentato il *sequel* del suo promettente, ma tecnicamente povero, gioco di guida. Data la bontà del *concept* su cui si basava l'episodio precedente, l'obiettivo del gioco è rimasto sostanzialmente invariato: controllando uno fra i 31 veicoli a disposizione, bisogna raggiungere una determinata locazione nel minor tempo possibile facendosi largo tra il caotico traffico cittadino. Il percorso tramite il quale raggiungere il proprio obiettivo è lasciato interamente alle decisioni del giocatore: sfruttando la mappa posta nell'angolo sinistro dello schermo, bisogna cercare la via più breve per arrivare nel luogo prefissato nel minor tempo possibile. A questo scopo è spesso necessario prendere scorciatoie inusuali sfondando vetrine di negozi, correndo sui binari della metropolitana e attraversando parchi: l'individuazione di questi passaggi è stata semplificata tramite l'introduzione di una fase esplorativa del livello di gioco che precede l'inizio della missione. Rispetto all'episodio precedente, è stato sensibilmente aumentato il numero di tracciati, portati da tre a sei: questi comprendono South Island, Casino Town, Castle Gate, Yen City, Desert Town e Test Circuit. L'ultima pista è costituita da un circuito di prova impiegato per testare le vostre macchine dopo la loro personalizzazione. Le vetture disponibili in **Runabout 2** sono inizialmente quattro: con il progredire del gioco il loro numero aumenta progressivamente fino a raggiungere le 31 unità. Come nel precedente episodio, la gamma dei mezzi comprende ogni veicolo esistente sul pianeta, compresi scooter, *pick-up*, autobus, macchine sportive e persino una Fiat 500. Ognuno di loro è perfettamente modificabile sia per quanto riguarda l'aspetto esteriore che nelle loro componenti interne. Inoltre il danno subito viene evidenziato con pesanti deformazioni della carrozzeria. Allo scopo di rendere il gioco più vario e impegnativo, gli obiettivi delle missioni sono stati resi più complessi rispetto al passato: oltre al limite di tempo, l'autonomia dei mezzi e i posti di blocco della polizia, dovrete anche riuscire a seminare delle macchine avversarie che cercheranno di impedirvi di raggiungere l'obiettivo. In alcuni casi si rende addirittura necessario cambiare più volte il veicolo per riuscire ad avere la meglio sugli inseguitori. Il gioco si divide in un'ottantina di missioni che vengono proposte al giocatore via e-*mail* ricevute in un'apposita sala computer; il tipo di compiti accettati influisce sulla sequenza finale del gioco. Con **Runabout 2** Climax sembra aver risolto i problemi di longevità che caratterizzavano il suo *prequel*, ponendo così rimedio al suo difetto peggiore. Visto l'approssimarsi della data di uscita, prevista per il 18 novembre, attendetevi una recensione completa del gioco al più presto.

LE CARROZZERIE DEI VEICOLI PORTANO I SEGNI DEI DANNI SUBITI.



Sound perfetto con un solo tasto

Ritrova la stessa magia della musica dal vivo con l'autoradio **San Francisco RDM 169**: grazie al nuovissimo **equalizzatore digitale DSA**, che analizza e ottimizza costantemente l'acustica all'interno dell'abitacolo, i rumori di marcia sono compensati elettronicamente, sino alla loro quasi totale scomparsa. Il risultato è un'esperienza sonora fantastica, con bassi imponenti e alti brillanti. Alta tecnologia nel raffinato design **"Skyline"**. Per ulteriori informazioni: Numero Verde **800-018007**.

Il punto che fa la differenza.

BLAUPUNKT
Gruppo Bosch

Outer Worlds

Briefs from the Outer Worlds

a cura di Erik Pede, Marcello Cangialosi e Francesco Matarrese

BERNIE STOLAR **LASCIA SEGA**

SEGA: Ad un mese dal lancio di Dreamcast in USA, il presidente di Sega of America, Bernie Stolar ha abbandonato la società. Così recita il comunicato Sega: "Dall'11 agosto 1999, Bernard Stolar non è più con Sega of America". Prenderà il suo posto Toshiro Kezuka di Sega of Japan, inviato tempo addietro negli States per supervisionare l'operato dell'ex-dirigente Sony (allontanatosi da quest'ultima in circostanze analoghe poco prima del lancio di PlayStation in USA. La storia si ripete a quanto pare).

A giudicare dalle *performance* di vendita della nuova console Sega, l'allontanamento di Stolar dalle fila di Sega of America non sembra giustificato. Le motivazioni potrebbero essere però più sottili e legate ad alcuni attriti occorsi fra Stolar e la casa madre nipponica tempo addietro. Questi alcuni dei temi scottanti adducibili come causa della dipartita:

1. Nonostante il disaccordo dei capoccia Sega, Stolar ha insistito parecchio (forse troppo) sull'inclusione di un modem a 56K nella console americana mantenendone invariato il prezzo (199 dollari). Al contrario, la società aveva intenzione di commercializzarla senza modem sempre a 199 dollari.

2. Commentò il lancio di Dreamcast in Giappone dicendo che era stato un "fallimento" e che lui avrebbe risollevato le sorti della società in occasione del lancio occidentale.

3. Parlava alla stampa in maniera schietta e sincera.

Sega of Japan era quindi chiaramente indispettita dalla condotta di Stolar (ed ecco motivata la scelta di inviare Kezuka-san a controllarne l'operato), ma ciò che probabilmente ha spinto la società ad allontanarlo era il rischio di perdere il controllo di Sega of America. Sull'onda del successo di Dreamcast, Stolar anelava infatti a fare di SOA una società a sé stante, su cui SOJ non avrebbe avuto alcun controllo. Sebbene attualmente disoccupato Bernie Stolar non è necessariamente alle pezze: secondo alcune fonti interne, la liquidazione di Stolar ammonterebbe a 5 milioni di dollari (circa 10 miliardi di lire).

ZIP DRIVE

DREAMCAST: Nel corso del recente *Tokyo Game Show*, Sega ha mostrato per la prima volta il lettore Zip di Iomega per Dreamcast. Montato al di sotto della console, e contraddistinto da un attacco USB sul fronte, lo Zip *drive* sembra destinato a fare ben altro che aggiungere 100Mb alla capacità mnemonica di Dreamcast. Sebbene l'impiego iniziale della periferica (il cui lancio in Giappone è previsto per i primi del 2000) preveda alcune semplici applicazioni di stoccaggio di *e-mail*, siti *web* e salvataggi, il futuro custodisce applicazioni ludiche più interessanti, simili per certi versi, a quelle promesse da 64DD di Nintendo. Nuovi livelli, nuovi personaggi e addirittura giochi di pubblico dominio potranno essere acquistati via Internet o attraverso la normale catena *retail*. Un altro aspetto interessante della periferica trova posto sulla sua parte frontale destra. Un connettore USB apre la strada all'impiego di nuove periferiche di gioco ed estende l'elenco accessoristico con stampanti e videocamere: una caratteristica questa che avvicinerebbe Dreamcast a PlayStation2 in termini di interfacciabilità.

D'altro canto, le mosse di Sega successive alla presentazione ufficiale di PlayStation2 sembrano nascere dall'esigenza di bilanciare un'egemonia in bilico, sotto il peso dell'incognita Sony.

Poco dopo il *TGS*, Sega ha infatti annunciato:

1. Di avere in serbo un modulo per la connessione via cavo alla grande rete, che distribuirà in Giappone nell'estate del 2000 per poi lanciarlo, se tutto va bene, in America poco dopo.

2. Di aver disposto il trasferimento delle attività collegate al *network* in una società nipponica separata di cui la parent company CSK deterrà il 70%, mentre Sega il 30%. In America è previsto l'avviamento di una società analoga nuova di zecca e Sega al 100%. Si chiamerà Sega of America Dreamcast.

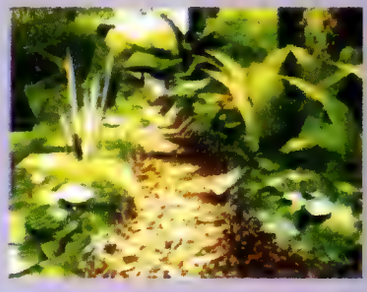
3. D'aver stretto un accordo con Digital Intelligence per l'impiego della tecnologia *Picture IQ*. Basata su quella di *Adobe Photoshop*, la tecnologia *Picture IQ* trova applicazioni nel campo della fotografia digitale, garantendo riproduzioni fedeli di immagini tratte da fonti digitali. Ci manca solo l'annuncio di un nuovo modello di Dreamcast capace di leggere film su DVD...

SEGA **CONFIDENTIAL**

DREAMCAST: Gira voce di un presunto GD-Rom riscrivibile prodotto da Yamaha e destinato a far nascere il fenomeno pirateria dietro sottesso volere di Sega. Secondo alcuni il nulla osta di Sega alla contraffazione del *software* sarebbe giustificata dall'esigenza di vendere quante più console possibile entro il 4 marzo del 2000. E in effetti, un Dreamcast piratabile farebbe gola a un sacco di gente. SPC ha condotto una breve ricerca in merito e ha scoperto che la storia è vera per metà. Yamaha produce effettivamente GD-Rom riscrivibili, ma non per uso commerciale bensì per uso interno a Sega (non a caso la serigrafia porta la dicitura *"Sega confidential"*). Trattasi, in estrema sintesi, dei GD-Rom custodi di versioni beta dei giochi in sviluppo. La loro distribuzione non va oltre le redazioni delle riviste specializzate (si ringrazia Mauro Razzetti per la segnalazione).

PHANTASY STAR **ONLINE**

DREAMCAST: Nel corso del *Tokyo Game Show*, Sega ha svelato l'identità del quarto progetto segreto assegnato al Sonic Team (i primi tre, per chi non lo sapesse, erano **Sonic Adventure International**, il *rythm game* **Samba de Amigo** e il *puzzle game* **Chu Chu Rocket**, erroneamente descritto come un picchiaduro nella precedente edizione di **Briefs**), ovvero il sorprendente **Phantasy Star Online**. Mostrato sotto forma di filmato ad una folla a dir poco esterrefatta, il nuovo RPG di Sonic Team ha fatto incetta di consensi grazie ad una qualità audiovisiva senza precedenti. Le fluidissime animazioni e i suggestivi movimenti di camera in stile cinematografico hanno lasciato di stucco i visitatori. Le vere novità di **PSOnline** sono comunque da rintracciare nell'innovativa (almeno per quanto riguarda le console) struttura di gioco, incentrata sulla possibilità di affrontare l'avventura insieme ad altri tre giocatori umani collegati via Internet e raggiungibili in ogni momento per eventuali scambi di oggetti, armi e informazioni. L'intelligenza artificiale sarà inoltre in grado di prendere il posto degli utenti mancanti, in modo da mantenere una squadra di quattro personaggi anche in caso si voglia prender parte all'avventura da soli in modalità *off-line*. **PSO** uscirà in Giappone nell'ultimo trimestre del 2000 e sarà quasi sicuramente basato su una trama "alternativa", derivata dal filone principale della storica serie **Phantasy Star**.



DREAMCAST RELEASE SCHEDULE

Zombie Revenge [*]	Sega	28 Ottobre	JAP
Shadowman [**]	Acclaim	2 Novembre	USA
NBA 2000 [*]	Sega	3 Novembre	USA
Vigilante 8: 2nd Offense [**]	Activision	10 Novembre	USA
Chu Chu Rocket	Sega	11 Novembre	JAP
Fighting Force 2 [**]	Eidos	16 Novembre	USA
Test Drive 6 [**]	Accolade	17 Novembre	USA
Speed Devils	Ubisoft	18 Novembre	JAP
Golf Yaroze!	Bottom Up	25 Novembre	JAP
Maken X	Atlus	25 Novembre	JAP
Giga Wing	Capcom	Novembre	JAP
JoJo's Bizarre Venture	Capcom	Novembre	JAP
F1 World Grand Prix	Video System	Novembre	JAP
Worms: Armageddon [**]	Hasbro	8 Dicembre	USA
Castlevania: Resurrection [*]	Konami	15 Dicembre	USA
Berserk [*]	ASCII	16 Dicembre	JAP
Virtual On: Oratorio Tangram [*]	Sega	18 Dicembre	JAP
D2 [*]	Warp	23 Dicembre	JAP
Microsoft Flight Simulator [**]	Microsoft	Dicembre	USA
Virtua Striker 2 Ver. 2000 [*]	Sega	Dicembre	JAP
Kikaioo: Tech Romancer	Capcom	Q4 1999	JAP
Super Runabout	Climax	Q4 1999	JAP
Climax Landers	Sega	4 Gennaio 2000	USA
Wild Metal [*]	Rockstar	1 Febbraio 2000	USA
NHL 2000 [**]	Sega	2 Febbraio 2000	USA
BioHazard: Code Veronica [*]	Capcom	Q1 2000	JAP
Crazy Taxi [**]	Sega	Q1 2000	JAP
Shen Mue: Chapter 2-3-4-5	Sega	Q3 2000	JAP
Phantasy Star Online [**]	Sega	Q4 2000	JAP
Shen Mue: Chapter 1 [*]	Sega	Primavera 2000	JAP

** Titoli precedentemente indicati con una data diversa.*

*** Nuovi titoli.*

CRAZY **TAXI**

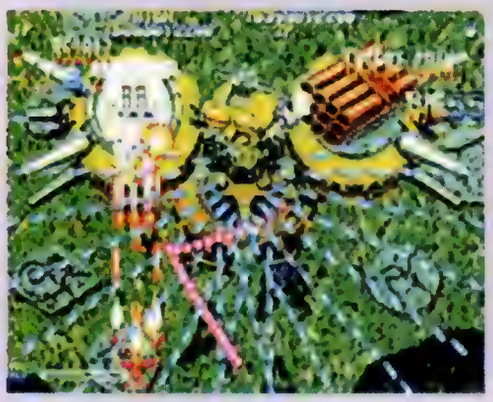
DREAMCAST: Annunciata a più riprese dai soliti bene informati e puntualmente smentita di volta in volta dai portavoce di Sega, la conversione per Dreamcast di **Crazy Taxi** è stata finalmente confermata in via ufficiale dal gruppo AM3, che ha approfittato della recente edizione autunnale del *Tokyo Game Show* per comunicare un'approssimativa data di uscita del gioco e mostrarne una versione preliminare alla stampa. La conversione dall'originale da sala basato su scheda Naomi al meno dotato *hardware* utilizzato all'interno di Dreamcast non sembra aver posto grandi ostacoli, dal momento che il *porting* appare praticamente perfetto; la struttura della versione da bar è stata infatti riprodotta con estrema fedeltà, mantenendo tutti i personaggi e i livelli contenuti nello spettacolare *coin-op*, il cui obiettivo primario consiste nel trasporto del maggior numero di passeggeri possibile entro un dato limite di tempo. Nonostante lo sviluppo sia iniziato da poco tempo, il motore poligonale alla base di **Crazy Taxi** per Dreamcast è apparso decisamente all'altezza della situazione: le enormi strutture poligonali (apparentemente esenti da qualsivoglia difetto di aggiornamento) e il *fogging* in distanza ridotto al minimo indispensabile non sembrano infatti influire in alcun modo sul *frame rate*, sempre impeccabile a dispetto della rapidità con cui gli algoritmi deputati al calcolo della grafica sono stati convertiti. Sega ha inoltre fatto intendere la propria intenzione di arricchire la versione domestica del gioco con un gran numero di particolari inediti, tra cui figureranno probabilmente nuovi personaggi e un set aggiuntivo di tracciati e ambientazioni.

SHEN MUE AND CODE VERONICA DELAYED [AGAIN]

DREAMCAST: La notizia è giunta in redazione fra capo e collo: **Shen Mue** e **Code Veronica** sono stati rinviati all'anno prossimo. Ormai la strategia di Sega è chiara: fare notizia annunciando il rinvio dei titoli annunciati. Sembra assurdo, ma funziona: c'è ancora gente convinta che Dreamcast sarà la console del 2000. In realtà è vittima di quel gioco erotico del vedo-non-vedo che stimola l'appetito con l'insoddisfazione. Sega solletica l'amore dei suoi fedeli svelando spicchi di curve ludiche, promette esperienze uniche, ma poi rinvia tutto. E la danza ricomincia. Risultato? "Oh, Sega è grande, vuole ottimizzare il codice lei, vuole dare il massimo lei, è come Miyamoto lei". Sì, come no? Sta di fatto che **Shen Mue Chapter 1 Yokosuka** vedrà la luce nella primavera del 2000. Il sito ufficiale di Sega of Japan riporta una serie di motivazioni al ritardo, fra cui un'imprevista difficoltà nella creazione delle personalità dei vari *NPC* e un processo di *debugging* più complesso del previsto. E dire che **Shen Mue** sarebbe dovuto uscire il 28 ottobre. I capitoli dal 2 al 5 della sofferta saga creata da Yu Suzuki pare verranno commercializzati tutti in un unico pacchetto verso la fine del 2000. Mah, Sega comincia a comportarsi in modo strano... Il secondo ritardo eccellente arriva da Capcom. Il suo attesissimo **BioHazard Code: Veronica** non vedrà la luce prima dell'anno prossimo. In compenso, Capcom realizzerà una conversione riveduta e corretta di **Resident Evil 2** per DC. Come, come? Sarà distribuita in Giappone a dicembre al prezzo di 4.800 yen. Si baserà sulla versione PC (in *hi-res*) e conterrà una serie di modalità segrete utili per allungare il brodo ludico di una minestra ormai vecchia di due anni. Una demo giocabile di **Code Veronica** sarà inclusa nella confezione.

GIGA WING

DREAMCAST: La gravissima situazione in cui versa il mercato *coin-op* ha spinto i maggiori produttori nipponici a seguire una politica di riduzione dei costi e rallentamento dell'evoluzione tecnologica; l'utilizzo di schede datate, o perlomeno non recentissime, non ha comunque impedito agli sviluppatori impegnati in questo difficile settore di creare titoli di buon livello e di grande impatto, tra cui figura l'ottimo **Giga Wing** di Capcom. L'impiego di una vecchia ed economica scheda CPS2 si è rivelato più che adeguato per le esigenze di questo adrenalinico sparatutto bidimensionale a scorrimento verticale, e come se ciò non bastasse, la ridotta potenza dell'originale da sala ha permesso ai programmatori della versione Dreamcast di effettuare numerose aggiunte in fase di conversione. Tra le opzioni esclusive introdotte da Capcom le più interessanti sono senza dubbio quelle relative alle nuove modalità denominate *Score Attack* (una sfida per ottenere il punteggio migliore in un livello a scelta tra i primi quattro), *Internet Mode* e *Gallery Mode*; le ultime due in particolare risultano estremamente appetitose, dal momento che grazie ad esse i giocatori saranno in grado di pubblicare i propri record sul sito Capcom, scaricare nuove opzioni e, soprattutto, accedere ad una collezione di immagini ed illustrazioni originali.



BRIEFS

Conscia dell'inarrestabile avanzata di Game Boy Color e del pericolo rappresentato dal celebre WonderSwan di Bandai, SNK ha recentemente intrapreso un'aggressiva campagna di rilancio del suo NeoGeo Pocket Color in Giappone. Il primo passo della nuova strategia adottata da SNK è rappresentato dalla commercializzazione di una nuova versione di NGPC, notevolmente più compatta della precedente e venduta ad un prezzo sensibilmente più basso (6.800 yen, ovvero poco più di 120.000 lire); la compatibilità con i giochi già disponibili è ovviamente totale, mentre i nuovi colori della scocca sono stati denominati *Carbon Black, Platinum Blue, Solid Silver, Camouflage Blue, Crystal, Crystal Blue, Crystal Yellow* e *Purple Blue*. SNK ha inoltre tenuto a battesimo un'interessante linea di *software* a prezzo ridotto per NGPC (i cui primi esponenti rispondono ai nomi di **King of Fighters R-2** e **Biomotor Unitron**) e ha presentato l'attesa coppia di cartucce della serie **SNK Vs. Capcom**: **Clash! Card Fighters**, a cui farà seguito il picchiaduro **SNK Vs. Capcom**. Quest'ultimo, in particolare, segnerà l'abbattimento del limite fisiologico di 16 Mbit sinora imposto ai giochi per NGPC, andando a risiedere su un supporto da 32Mbit.

Bandai, da parte sua, ha risposto annunciando l'imminente rilascio di una nuova versione di WonderSwan, dotata di un comodo dispositivo per la retroilluminazione che permetterà di giocare anche in zone poco luminose.

Buone nuove per gli estimatori di Kenji Eno e dei suoi studi Warp: nelle ultime settimane sembra infatti aver preso una piega decisamente migliore il travagliato sviluppo del più volte rinviato **D2** per Dreamcast, mostrato in versione quasi definitiva nel corso del *Tokyo Game Show*, (sebbene sotto forma di filmato). Le modifiche più evidenti tra quelle operate dai programmatori hanno interessato il motore tridimensionale, impreziosito da un livello di dettaglio superiore alla media e da una nuova serie di algoritmi per le animazioni particellari. Sono inoltre stati ottimizzati i tempi di caricamento e le schermate di gestione delle opzioni, la cui apertura viene ora accompagnata dal congelamento del gioco per evitare che l'alter ego digitale possa essere attaccato o addirittura ucciso durante l'accesso ai menu.

La ridotta capienza delle unità *VMU* per Dreamcast prodotte da Sega è stata più volte indicata come un problema piuttosto pressante, ed è probabilmente per questo che EMS (nota compagnia di Hong Kong operante nel settore dei videogiochi) ha deciso di dare il via alla produzione di una *memory card* da 4 Mbit per il 128-bit Sega. Il nuovo dispositivo sarà in grado di immagazzinare circa 800 blocchi di dati e potrà essere connesso alla porta parallela di qualsiasi PC; grazie a questo tipo di collegamento sarà possibile trasferire sull'*hard disk* del proprio computer i dati precedentemente salvati per poi spedirli via *e-mail* agli amici, sempre che questi ultimi siano in possesso di una *memory card* targata EMS (il cui prezzo si aggirerà presumibilmente intorno ai 30 dollari statunitensi).

I numerosi appassionati di *mech* e affini saranno indubbiamente felici di sapere che la trasposizione su Dreamcast di **Virtual On: Oratorio Tangram** sarà basata sulla recentissima versione 5.4 del *coin-op* originale e presenterà una serie di modifiche strutturali introdotte da Sega allo scopo di rendere più equilibrate le battaglie; gli sviluppatori hanno infatti deciso di eliminare la manovra di evasione basata sul rotolamento (eseguibile solo da alcuni personaggi nel gioco da bar, e quindi ritenuta discriminante) dal processo di conversione, ulteriormente personalizzato dai programmatori della versione Dreamcast con la diminuzione dell'efficacia degli attacchi a lungo raggio e il notevole incremento nella potenza dei colpi portati nelle sfide corpo a corpo. Il lancio dicembrino di **Virtual On: Oratorio Tangram** sarà accompagnato dall'uscita di un apposito joystick denominato *Twin Stick* e da una poderosa campagna pubblicitaria, probabilmente incentrata sull'esclusiva modalità multiplayer via Internet e sul sorpasso operato in termini di poligoni su schermo dalla versione Dreamcast ai danni dell'originale da sala.

Tempo di ripensamenti tra gli sviluppatori impegnati sul fronte Dreamcast, a partire da Sega stessa. La divisione statunitense dell'attivissima *softco* nipponica ha infatti deciso di non attendere lo sviluppo della propria rete di comunicazione dedicata al *multiplayer online* e ha fissato per il 9 novembre l'uscita negli States di **Sega Rally 2**, tristemente privato del supporto per le gare tra quattro giocatori umani via Internet. Decisamente più grave e preoccupante è però il dietrofront di Infogrames, i cui portavoce hanno recentemente annunciato la cancellazione della conversione per Dreamcast dell'eccellente **Outcast** per PC, indicato in precedenza dalla maggior parte della stampa specializzata come uno dei prodotti più promettenti per il 128-bit Sega. **Outcast 2** è stato annunciato per PC e PlayStation2.

ASTROCOMPUTER

VI PRESENTA LA NUOVISSIMA

SEGA DREAMCAST

VERSIONE EUROPEA (PAL)

PREZZO ECCEZIONALE
TELEFONARE!

Dreamcast

NOVITÀ IN USCITA...

- BLUE STINGER
- DYNAMITE COP
- FORMULA 1
- MORTAL KOMBAT GOLD
- NFL BLITZ 2000
- SEGA RALLY 2
- SONIC ADVENTURE
- TOY COMMANDER
- VIRTUA FIGHTER 3

SONY PLAYSTATION

VERSIONE UNIVERSALE

L. 249.000

DISPONIBILI ULTIME NOVITA'

PlayStation

NOVITÀ IN USCITA...

- DINO CRISIS
- F1 '99
- FIFA 2000
- FINAL FANTASY 8
- FOOTBALL MANAGER
- METAL GEAR SOLID 2
- RAYMAN 2
- STAR WARS EPISODIO I
- OVERBLOOD 2
- TOMB RAIDER 4

NINTENDO 64

VERSIONE PAL
+ MARIO 64

L. 219.000

DISPONIBILI ULTIME NOVITA'

NINTENDO64

DISPONIBILI LETTORI E TITOLI DVD VIDEO

LETTORE DVD
SONY DVP-M35
MULTI STANDARD PAL-NTSC

TELEFONARE

LEGGE TUTTI I TITOLI DI QUALSIASI AREA GEOGRAFICA

NUOVI FILM DVD IN USCITA...

- RONIN
- BLADE RUNNER: DIRECTOR'S CUT
- LA LEGGENDA DEL PIANISTA SULL'OCEANO
- C'E' POSTA PER TE
- LE PAROLE CHE NON TI HO MAI DETTO
- LA MASCHERA DI ZORRO

CONTATTACI PER ANTEPRIME E NOVITA' • ARRIVI SETTIMANALI DA TUTTO IL MONDO

VIA VETURIA, 68 - 00181 ROMA

M FURIO CAMILLO

06.78.61.74

FAX

06.78.34.82.25

CHIAMACI PER INFORMAZIONI SU ACCESSORI, CONSOLLE E GIOCHI • VENDITA PER CORRISPONDENZA
DISTRIBUZIONE IN TUTTA ITALIA • CENTRO ASSISTENZA E RIPARAZIONE CONSOLLE • PREZZI IVA COMPRESA

GAMEBOY **ADVANCE**

GAMEBOY: E' trascorso poco più di un anno dalla commercializzazione di GameBoy Color eppure il settore degli *hand-held* è già pronto per un nuovo balzo tecnologico. Sotto la moderata minaccia di concorrenti come Bandai ed SNK, Nintendo prende le distanze annunciando GameBoy Advance (nome provvisorio), l'ultima frontiera del divertimento elettronico tascabile. Le specifiche tecniche della nuova console (larga 13.5cm e dal peso di 140g) sono decisamente interessanti: la CPU a 32-bit realizzata da ARM in UK (specializzata in tecnologia cellulare) monta una memoria integrata ed anima uno schermo di 240*160 pixel, largo 61.2mm e alto 40.8mm, tipo *widescreen* (la foto a corredo di questo articolo è pura invenzione di un artista nipponico ottenuta sulla scorta delle caratteristiche annunciate). Il *display* a cristalli liquidi (non retroilluminato) è capace di visualizzare fino a 65.000 colori simultaneamente per 20 ore continuative con l'energia di due batterie stilo alcaline (AA). Garantisce la continuità generazionale della famiglia GameBoy, la retrocompatibilità di GameBoy Advance con i giochi per GameBoy e GameBoy Color. Non sarà ovviamente vero il contrario. A giudicare dai recenti annunci di WanderSwan e Communicator Adapter, le potenzialità di espansione del business videoludico sull'*on-line entertainment* sembrano avvertite anche nel settore degli *hand-held*. Non è un caso quindi se Nintendo ha incluso l'interfaccia di connessione alla grande rete direttamente nella circuiteria di GameBoy Advance. A differenza di quanto noto inizialmente, il nuovo portatile Nintendo non sarà compatibile con Communicator Adapter, ma monterà una tecnologia analoga al suo interno. Le caratteristiche tecniche dell'interfaccia sono ancora ignote, ma è indubbio che permetterà l'interscambio di dati vari fra utenti di GameBoy Color e GameBoy Advance connessi tramite telefono cellulare. La commercializzazione di GameBoy Advance è prevista per agosto del 2000 in Giappone. A Natale dello stesso anno, l'occidente verrà invaso a sua volta. Al fine di presentare valide *killer application* per la nuova console (non più un semplice *upgrade* come GBC), Nintendo ha formato una *joint venture* con Konami dando vita alla *software house* Mobile 21, il cui scopo sarà creare giochi per GameBoy Advance e giochi per Dolphin che sfruttino l'*on-line* e l'interconnessione fra le due console di casa Nintendo. Lo staff iniziale sarà composto da personale di Konami e Nintendo, con assunzioni a seguire.

DRIVER E **DEFENDER OF THE CROWN**: PER DENARO E **PER AMORE**

GAMEBOY: Due novità rapidissime dal fronte GameBoy Color. La prima: il team di sviluppo Crawfish, responsabile delle conversioni per GBC di **Street Fighter Alpha**, **Rainbow Six** e **WWF: Attitude**, è al lavoro sulla versione "tascabile" del *best seller* di GT Interactive, **Driver**. Durante il processo di ridimensionamento, l'impianto grafico poligonale andrà ovviamente a farsi friggere, ma Cameron Sheppard, *Managing Director* di Crawfish assicura che "anche il più grande gioco del mondo può stare nella più piccola console del mondo". Ciò però non cancella il sospetto che buona parte del coinvolgimento offerto dal 3D andrà perduta comunque.

La seconda: Ricordate Cinemaware? Anni '80, Amiga? Chi di voi *over* 20 non conosce **Defender of The Crown**? (alla lavagna chi ha detto "io"). Quanti di voi vorrebbero rigiocarci, magari in treno o in fila all'ufficio postale? Quanti di voi sentono l'esigenza di una versione di **Defender of the Crown** per GameBoy Color? E' la domanda a cui cerca risposta Charles Doty, programmatore solitario che vede nei titoli Cinemaware (in particolare nelle loro edizioni per C64) un forte potenziale e che si appresta a convertire proprio **DOTC**. "Non sapete quante volte ho sentito gente impazzire per **Defender of the Crown** ed ho quindi pensato che a qualcuno potesse interessare" ha dichiarato Doty in un'intervista postata su un sito dedicato all'emulazione, per poi aggiungere che gradirebbe convertire per GBC anche altri classici Cinemaware come **Rocket Ranger** e **The Three Stooges**. Al momento nessun editore si è proposto di pubblicare la "Cinemaware *pocket collection*" (titolo puramente inventato da **SPC**), e, considerata l'origine della notizia, non è improbabile che venga inclusa nell'elenco dei *download* di qualche sito dedicato all'emulazione di GBC.

S3 TECHNOLOGY PER DOLPHIN

DOLPHIN: All'aumentare delle risoluzioni grafiche offerte dalle nuove tecnologie l'impiego di texture ad alta definizione diventa essenziale per una resa credibile delle scenografie virtuali, ma spesso la memoria disponibile fatica a stare al passo coi tempi. "Più *texture* in meno memoria" è il tormentone tecnologico degli ultimi quattro anni. Non c'è casa costruttrice di schede 3D che non indichi nuove forme di compressione delle *texture* come fiore all'occhiello dei nuovi chipset. Il recente annuncio di 3Dfx in merito all'FXT1 (vedi "3Dfx Napalm" nella pagina successiva) è solo l'ultimo di una lunga serie. Stesso fenomeno è riscontrabile nel mercato console. Con PlayStation2, Sony promette di ovviare alle ristrettezze del caso impiegando la potente tecnologia MPEG2. Nintendo – e qui entriamo nel nocciolo di questa *news* - fa altrettanto annunciando un accordo con S3 (concorrente di nVidia e Matrox, da tempo impiegata nel settore PC con la linea Savage) per lo sfruttamento della sua tecnologia di compressione delle *texture* nota come S3TC. Riducendo di un sesto le dimensioni di una texture, senza compromettere la qualità, S3TC offrirà agli sviluppatori Dolphin più spazio disponibile e agli utenti una minore attesa durante i caricamenti. Dice Howard Lincoln di NOA: "negli ultimi anni il miglioramento estetico nei videogiochi è stato sorprendente. S3 permetterà a Nintendo di aumentare le prestazioni di Dolphin consentendo agli sviluppatori di offrire grafica più complessa e colorata." Il sistema di decompressione verrà integrato nel *chip* grafico realizzato da ArtX.

SETTEMBRE NERO PER **INTEL**

PC: Dopo la batosta incassata con Athlon (il processore di AMD che ha battuto i Pentium III di pari *clock* di ben il 30% in tutti i campi compreso il calcolo in virgola mobile), Intel fa harakiri con il proprio ultimo *chipset* "Camino" noto con la sigla i820, erede delle schede madri BX i440. Proprio in corrispondenza del lancio ufficiale della nuova *mainboard*, che doveva avvenire il 27 settembre, è saltato fuori un'incredibile problema *hardware* che ha fatto slittare il lancio ufficiale di Camino a data da stabilirsi. Quando già i principali rivenditori di PC avevano ricevuto i primi modelli e si apprestavano ad allestire le loro configurazioni con i processori Intel più performanti e RAM rigorosamente di tipo RIMM (*Direct Rambus DRAM*) ecco che succede l'imprevisto (gli anglosassoni lo definiscono *eleventh-hour pullout*, inconveniente dell'undicesima ora): montando tre moduli RIMM su una *motherboard* i820 il sistema "semplicemente" non si avvia a causa di famigerati ed incomprensibili *memory data errors*. In fumo sono andati nell'ordine: la credibilità di Intel, che aveva tanto spinto per l'introduzione di queste nuove memorie ultraveloci e del suo nuovo "rivoluzionario" *chipset*, milioni di dollari dei produttori di DRAM che hanno progettato le memorie seguendo le specifiche dettate dalla stessa Intel, nonché milioni di dollari dei produttori di schede madri che ad oggi non sanno ancora se possono o meno incenerire le loro iniziali scorte di *mainboard* Camino. Una soluzione proposta inizialmente vedeva costretti i costruttori di schede a chiudere un banco di memoria con un cappuccio di plastica (il problema infatti non si verifica installando due soli moduli RIMM), ma ben presto è stata scartata e gli ingegneri Intel si sono messi mestamente all'opera per stabilire se le cause di questo bizzarro inconveniente siano imputabili alla RAM o al *chipset*. Intanto AMD fa sapere che, con un normale sistema di raffreddamento, un Athlon 800 può raggiungere frequenze di clock di 1000 MHz o superiori, ed annuncia che, con il passaggio ad un processo produttivo delle CPU a 0.18 micron, si supererà senza grossi problemi, entro il primo trimestre del 2000, la soglia del GigaHertz. Per ora è possibile "accontentarsi" di un Athlon a 700 MHz overclockabile a 850, mentre Intel annuncia precipitosamente i nuovi Pentium III a 0.18 micron, con frequenze di 733 e 667 MHz, FSB a 133 MHz e 256 Kbyte di cache di secondo livello.

3DFX **NAPALM**

PC: Dopo l'annuncio di geForce da parte di nVidiâ (cfr. **Briefs** del mese scorso), 3Dfx ha iniziato a svelare alcuni interessanti particolari circa il suo nuovo *chipset* grafico, noto col nome in codice "Napalm". In particolare, la società americana ha affermato di ritenere inutile, allo stato attuale della tecnologia dei PC, l'inclusione di un motore integrato per il *Transform & Lighting* (fiore all'occhiello di geForce) vedendo, piuttosto, in un elevato *fill-rate* con profondità di colore a 32 bit e nell'*antialiasing* via *hardware* la strada da seguire per la creazione dell'acceleratore grafico PC del 2000. 3Dfx ha infatti recentemente confermato le voci di un posticipo dell'uscita di Napalm dal Natale 99 al primo trimestre 2000, lasciando quindi a nVidia la possibilità di lanciare il suo geForce con circa 5 mesi di anticipo rispetto all'avversario, tempo sufficiente alla stessa nVidia per sviluppare ulteriormente il progetto geForce, ma anche a 3Dfx per osservare da vicino l'*hardware* concorrente, le reazioni degli utenti e del mercato ed apportare gli opportuni aggiustamenti al Napalm. Il principale punto di forza di quest'ultimo acceleratore sarà il *T-Buffer* ovvero la capacità di ottenere *anti-aliasing* via *hardware*. La notizia senza dubbio più importante è che di tale tecnologia si avvarranno non solo i giochi che usciranno dopo il debutto di Napalm, ma anche tutti quelli precedenti. Il nuovo *chipset*, infatti, interviene automaticamente senza necessitare di *patch* o *update* di vario genere. Secondo 3Dfx, l'*anti-aliasing*, unitamente all'incremento del *fill-rate* (vale a dire dei triangoli che possono essere disegnati su schermo al secondo) e ad algoritmi avanzati per la compressione delle *texture*, permetterà la genesi di ambienti poligonali molto complessi ad elevate risoluzioni, con profondità di colore a 32 bit e alla velocità di 60 *fps*. Dopo il successo ottenuto da S3 con la sua tecnica di compressione delle texture (vedi *news* Nintendo/Dolphin nella pagina precedente), ora anche supportata dalle Direct X 7.0, 3Dfx ha pensato bene di rendere tale tecnica già obsoleta, presentando l'FXT1, sistema che consente di ottenere un rapporto di compressione di 8:1 con una minima perdita di qualità ed un notevole risparmio di memoria. Ciò viene ottenuto dividendo le texture in blocchi di 4*4 o 4*8 pixel, con 4 diversi algoritmi deputati alla compressione di tali blocchi. La codifica non viene eseguita dalla scheda grafica in tempo reale, ma durante l'installazione del gioco in modo tale da non richiedere l'inclusione di *texture* precompresse nel CD. Dopo che le *texture* compresse sono state caricate nella memoria dell'acceleratore, esso è in grado di elaborarle e decodificarle senza alcun degrado di prestazioni attraverso il semplice riconoscimento dell'algoritmo usato per la compressione di ciascun blocco. Sebbene 3Dfx non abbia mostrato all'opera il sistema FXT1 distribuendo solo qualche foto dimostrativa, ha rivelato, sorprendentemente, che tale tecnologia sarà resa di dominio pubblico e supporterà qualunque sistema operativo e tutte e tre le API principali (vale a dire Glide, Direct3D ed OpenGL). Il codice sorgente sarà quindi *freeware*, a vantaggio degli sviluppatori che se ne potranno avvalere per qualunque applicazione e non solo ludica, sebbene per la decodifica sia ovviamente necessario un *chipset* Napalm. Come dire che nulla si fa per nulla...

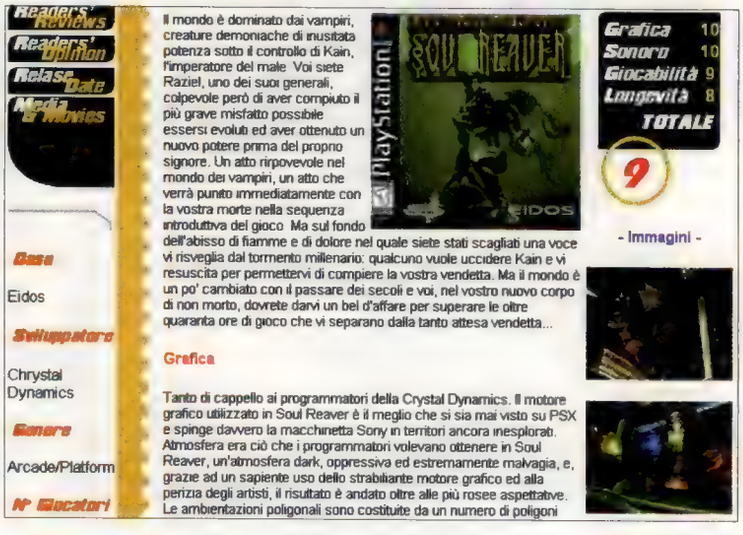
PlayNet

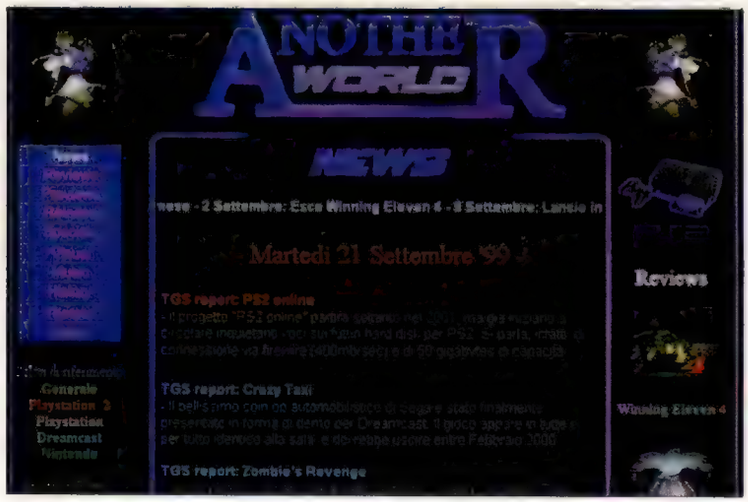
a cura di Erik Pede
e-mail: area21@ermes.it

ALTERNATIVE REALITY ANOTHER WORLD

[http://www.alternative-reality.com]

IN MOLTI SI LAMENTANO, da un po' di tempo a questa parte, della scomparsa del sano spirito amatoriale dalla scena italiana delle e-*zine*, ormai completamente entrate nello stesso ordine d'idee adottato dalle riviste su carta stampata e assai distanti in molti casi dal concetto stesso di pubblicazione digitale interamente gestita da redattori non professionisti. Non è questo il caso, comunque, di **Alternative Reality**, che pur potendo fare leva su una discreta frequenza negli aggiornamenti e su una buona quantità di rubriche mantiene tanto nei contenuti quanto nell'apparenza un aspetto che potremmo quasi definire artigianale. L'impaginazione semplice e senza pretese, priva di fronzoli e di pericolose escursioni nel rischioso territorio del *web design* vero e proprio, costituisce solo il punto di partenza per una e-*zine* dal tono informale e amichevole, lontana dalla professionalità della concorrenza più esperta, ma non per questo sgradevole o poco affidabile. Le recensioni, le anteprime e le irrinunciabili informazioni sulle novità più intriganti sono sempre sufficientemente fresche e ben confezionate, nonostante i curatori del sito tendano occasionalmente ad andare per le lunghe ignorando i limiti intrinseci della consultazione a schermo, notoriamente meno rilassante per l'occhio umano rispetto a quella offerta dalla semplice carta. Si tratta in ogni caso di un problema marginale, comune tra l'altro alla stragrande maggioranza dei siti relativi ai videogiochi, che non disturba quindi più di tanto e non danneggia in alcun modo questa giovane *webzine*.





[http://web.tiscalinet.it/another-world]

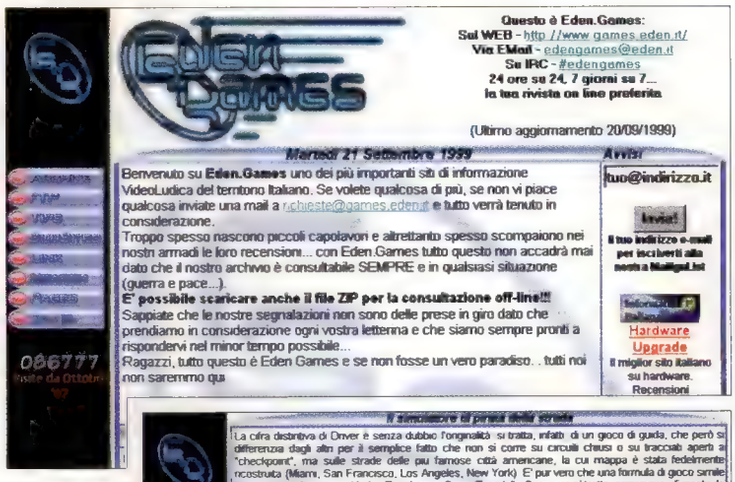
IN UN PERIODO IN CUI LA BRILLANTEZZA GRAFICA E LE APPENDICI PIÙ O meno inutili recitano un ruolo sin troppo importante nell'ambito delle risorse ipertestuali, **Another World** costituisce un rarissimo esempio di sito che potrebbe mantenere intatto il suo valore anche se privato di qualsiasi forma di interfaccia visuale e ridotto allo stato di pagina interamente testuale. Riprendendo lo stile e il concetto di base di alcune famose riviste online extraeuropee, infatti, **Another World** fa dell'informazione pura il suo cardine e fornisce giornalmente aggiornamenti chiari e concisi (talvolta sin troppo, a dire il vero, ma questo è un banale dettaglio) sugli avvenimenti più importanti e le novità più interessanti relative al mercato delle console domestiche e dei giochi da sala in odore di conversione. La puntualità e la frequenza nella pubblicazione delle informazioni sono tali da lasciare davvero sorpresi, data la natura amatoriale del sito, evidenziata tra l'altro da una veste grafica estremamente semplice, ma al tempo stesso pratica e poco invadente (di qui il riferimento alle pagine testuali fatto in apertura). **Another World** può inoltre fare affidamento su anteprime e recensioni di ottimo livello e su una nutrita serie di rubriche di supporto, regolarmente caratterizzate dalla grande dedizione che contraddistingue l'intera e-*zine*.

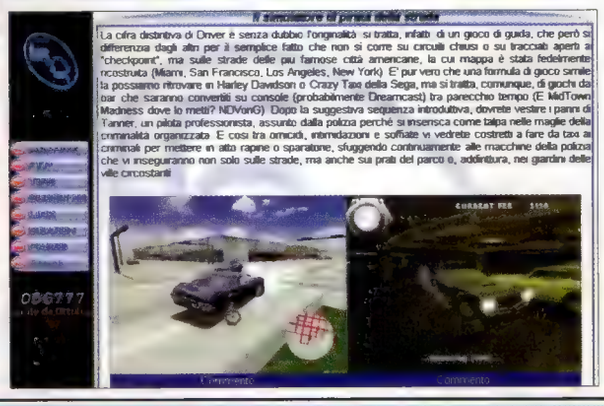
E' molto interessante, infine, la codifica cromatica adottata dai curatori del sito, grazie alla quale è sempre possibile reperire in un batter d'occhio le informazioni relative alla propria console preferita.

EDEN.GAMES

[http://www.games.eden.it]

ABBIAMO GIÀ PARLATO DELLA PROGRESSIVA ESTINZIONE DEL VERO SPIRITO CHE dovrebbe animare le *e-zine* in occasione dell'analisi di **Alternative Reality**, ma anche nel caso di **Eden.Games** abbiamo trovato un'inaspettata sterzata verso un tipo di informazione diverso da quello che le webzine più agguerrite propongono di recente. Nonostante un'ottima organizzazione e un impegno indubbiamente notevole se paragonato a quelli che sono gli standard per le riviste amatoriali, **Eden.Games** sfoggia un'impostazione che potremmo associare a quella delle riviste di videogiochi degli anni '80, caratterizzate da un tono quasi colloquiale e da un linguaggio semplice e ricco di annotazioni, osservazioni personali e occasionali battutine. Sebbene questo tipo di approccio sia divenuto nel corso degli anni inadatto alle testate su carta stampata, una volta introdotto nel contesto di una webzine acquisisce senza dubbio una connotazione diversa, insospettabilmente adatta alla situazione; la sobria veste grafica (decisamente orientata verso tinte più brillanti di quelle solitamente adottate in questo tipo di siti), la ricchezza delle sezioni più importanti e il costante aggiornamento delle informazioni in linea completano alla perfezione il quadro generale di **Eden.Games** e la pongono sullo stesso livello qualitativo delle risorse esaminate in questa sede, davvero meritevoli di essere visitate da chiunque nutra il minimo interesse verso i videogiochi di ogni tipo.

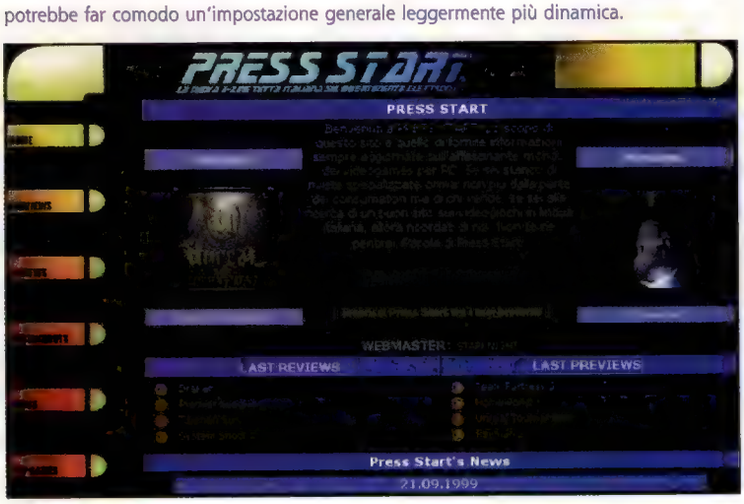




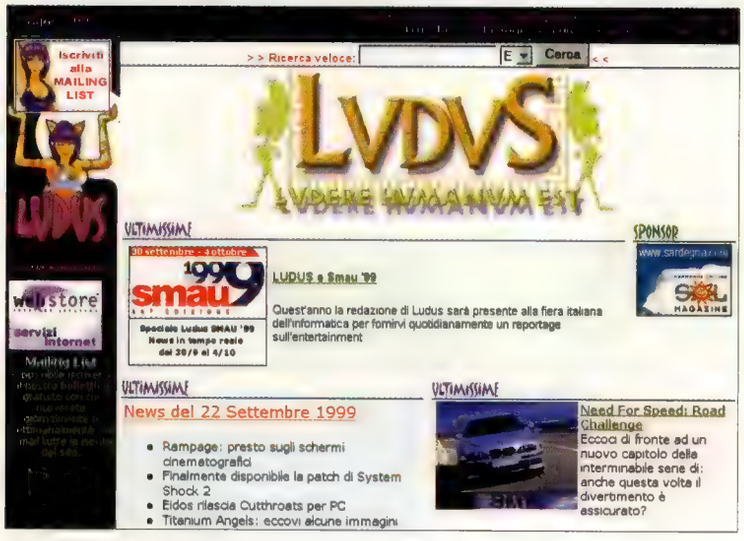
PRESS **START**

[http://www.multiplayer.it/presstart]

PREVALENTEMENTE ORIENTATA VERSO LA PRODUZIONE LUDICA PER PC, MA comunque aperta alle più recenti innovazioni nei settori delle console domestiche e degli ormai onnipresenti emulatori, **Press Start** impressiona positivamente sin dal primissimo istante grazie ad una pregevole introduzione animata basata sullo sfruttamento del *plug-in* Shockwave Flash (una novità assoluta per le *e-zine* italiane), utilizzato per dare vita ad una rapida girandola di slogan e logotipi su fondo nero. Le sezioni interne del sito, dal canto loro, si avvalgono di una veste grafica chiara e ben organizzata, la cui notevole semplicità lascia intendere l'intenzione di privilegiare l'agilità negli spostamenti da una pagina all'altra rispetto alla pura eccellenza visiva. Gli aggiornamenti ragionevolmente frequenti e l'elevata quantità del materiale trattato costituiscono senza ombra di dubbio i principali punti di forza di **Press Start**, che può inoltre contare su una redazione di buon livello sempre in grado di descrivere ed esaminare in modo sufficientemente minuzioso i giochi recensiti. Buone anche le anteprime, praticamente sullo stesso livello delle recensioni vere e proprie, ed estremamente comoda l'organizzazione della pagina principale, caratterizzata da una pratica lista degli aggiornamenti più recenti e degli articoli di maggiore interesse, divisi tra l'altro in categorie. Un buon sito, in definitiva, a cui potrebbe far comodo un'impostazione generale leggermente più dinamica.

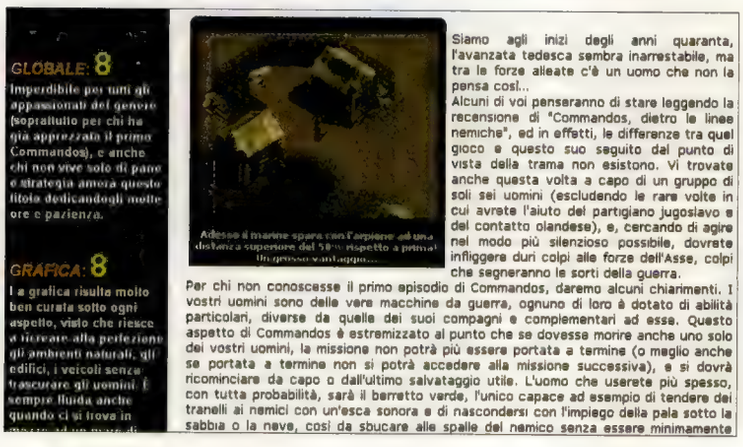


LUDUS

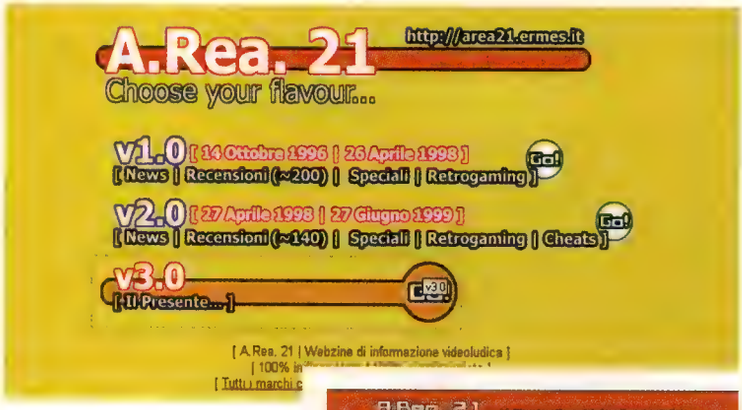


[http://www.ludus.it]

TRA LE RIVISTE ONLINE PRESE IN CONSIDERAZIONE IN QUESTA EDIZIONE DI PlayNet, Ludus è la più anziana e la più organizzata, nonché la più voluminosa dal punto di vista dei contenuti. La notevole esperienza accumulata dalla redazione nel corso degli anni, l'estesa raccolta di articoli e rubriche più o meno recenti, l'utile archivio dedicato a trucchi e soluzioni, la frequenza degli aggiornamenti e l'eccellente copertura del mercato PC e, in misura minore, di quello relativo alle console fanno di **Ludus** una risorsa di ottimo livello che non sfigurerebbe neanche in un eventuale confronto con le analoghe riviste *online* britanniche e statunitensi. Stupisce quindi l'adozione di una struttura talvolta caotica ed eccessivamente intricata, che non va certo a vantaggio dell'immediatezza e allunga leggermente i tempi di raggiungimento delle informazioni (il cui reperimento viene comunque facilitato dalla presenza di una completa sezione dedicata alla ricerca), così come lascia lievemente interdetti la relativa semplicità della veste grafica, estremamente chiara e di agevole consultazione, ma apparentemente inadeguata nella sua schematica eleganza ad un sito importante come questo. I lustrini e le animazioni superflue che spesso appesantiscono le *webzine* dall'impronta marcatamente amatoriale sono comunque un lusso che **Ludus** può tranquillamente permettersi di ignorare, soprattutto in virtù di una completezza davvero invidiabile (ulteriormente accresciuta da una vasta collezione di *file* disponibili per il prelevamento) e difficilmente raggiungibile dalla concorrenza. Un autentico punto di riferimento nel panorama nazionale delle riviste *online*, specialmente per chi gioca su PC ed è alla continua ricerca di informazioni attendibili e tempestive in lingua italiana.



A.REA.21



[http://area21.ermes.it/]

SICURAMENTE IL PIÙ ELEGANTE fra i siti italiani descritti in queste pagine, **A.Rea.21** si presenta come un settimanale videoludico online, che antepone l'accuratezza delle informazioni e la qualità dei testi, al numero di aggiornamenti e *news* riportate. Nel corso dei suoi tre anni di onorata carriera, **A.Rea.21** è stata sottoposta a periodiche modifiche nella struttura e nella grafica del sito. Non è una novità, certo, ma è interessante la possibilità offerta ai naviganti di consultare anche le vecchie "edizioni" della *webzine*: la 1.0 (ottobre '96/aprile '98), la 2.0 (aprile '98/giugno '99) e la nuova 3.0. La scelta di conservare le passate vesti grafiche non è puramente accessoria, ma sembra pensata per fare di **A.Rea.21** un sito con una "memoria storica". Il che, inutile dirlo, sottolinea l'affetto mostrato dai redattori verso la loro creatura digitale. Ogni versione di **A.Rea.21** è inoltre custode dell'archivio di *news*, *preview*, recensioni e speciali del rispettivo periodo di attività. L'ultima veste grafica denota una raggiunta maturità tanto del sito quanto dei suoi curatori. I toni pacati arancio/giallo/verde delle pagine *web* (essenziali nella loro struttura) stridono fortemente con quelli aggressivi e banalmente *hi-tech* delle altre *webzine* videoludiche, donando personalità al sito. L'occhio riposa durante la lettura di testi stretti e centrali, ordinati, quasi svizzeri, e affiancati da una colonna di foto da ingrandire con un clic. Il campo d'azione di **A.Rea.21** coinvolge principalmente Dreamcast e PlayStation. Non mancano alcune notizie sui portatili e sui nuovi coin-op (soprattutto se basati su tecnologia Naomi). Banditi a priori i PC. Un limite, se vogliamo, ad una *webzine* altrimenti eccellente.

Marcello Cangialosi

CENTER GAMES

www.center games.it ordini via e-mail

PLAYSTATION

OFFERTE

Titoli usciti sino
ad agosto\99 da
£29900 a £69900

PC CD ROM

DREAMCAST

Modifica

PERMUTA\VENDITA USATO

Giochi a partire da 9900

VENDITA PER CORRISPONDENZA

NINTENDO 64

CONSOLE PORTATILI

GIOCHI HENTAI

ACTION FIGURES

MODELLINI

Via F.BARBIERI,64/A Tel/Fax 051/360689 BOLOGNA

Retrogaming

a cura di Fabrizio Pedrazzini
e-mail: brizio@sisinfo.it

I COMPUTER ATARI A 8 BIT

CONTINUANDO IDEALMENTE L'ARGOMENTO iniziato il mese scorso, parleremo dei computer Atari a 8 bit, ovvero i cugini prossimi dell'Atari 5200, già estesamente trattato: questa gamma di computer, introdotta nel 1978, fu per lungo tempo degna rivale del Commodore 64 nella corsa alla *leadership* del mercato, soprattutto negli Stati Uniti dove ottenne buoni risultati di vendita nella prima metà degli anni '80.

Tra gli *home computer* dell'epoca, questa famiglia è considerata dagli intenditori, insieme all'onnipresente C64, uno dei migliori esempi di macchina da gioco non dedicata (il che giustifica un articolo in questa rubrica). Tale nomea si è creata grazie alla notevole disponibilità di *software* di qualità e di grande nome: i computer Atari potevano contare su conversioni di spicco di giochi Atari, Namco, Nintendo, Activision, Parker, Imagic e su un'innumerevole lista di grandi classici come **Boulderdash**, i primi titoli della divisione *software* di Lucasfilm, **Shamus**, **M.U.L.E.**, una pletora di conversioni di *coin-op* dell'epoca e molti altri. Non bisogna comunque dimenticare che, anche ad un livello più serioso, questa gamma di computer fu estremamente apprezzata: per essa vennero sviluppate fior di applicazioni in grado di spaziare dal *word-processing* alla grafica. Non si deve poi scordare il gran numero di sistemi operativi alternativi e i tanti programmi educativi.

L'*hardware* alla base di questi sistemi era nato verso la fine degli anni '70 per essere utilizzato in una console, ma il nuovo corso di Atari, all'epoca da poco comprata da Warner, fece dirottare il progetto verso altri lidi (anche se, come abbiamo visto il mese scorso, il 5200 fu poi disegnato sulla stessa base *hardware*). Tra i padri di questi *home computer* troviamo nomi molto noti come Jay Miner (padre dell'Amiga) per la parte *hardware*; Larry Kaplan, David Crane (autore di **Pitfall**, **Ghostbusters** e **Little Computer People**), Bob Whitehead e Al Miller per la parte *software* (per farla breve, il sistema operativo...). La famiglia di questi computer ha una storia ben delineata, caratterizzata da tre fasi distinte che riflettono la sua costante evoluzione: la fase iniziale, la fase XL e la fase XE.

I computer Atari a 8 bit furono presentati ufficialmente al *CES* invernale del 1979 ed esordirono sul mercato alla fine dello stesso anno con i primi due modelli: il 400, nome in codice Candy, dotato di tastiera a membrana e 16 Kb di RAM, e l'800, nome in codice Colleen, con tastiera "rigida" e 48 Kb di RAM. Dotati di un *design* accattivante ed innovativo, questi due modelli erano caratterizzati da un'elevata espandibilità e una notevole potenza di calcolo, ottenuta grazie ad un processore MOS 6502 a 1.7 MHz ed ai coprocessori già citati il mese scorso: GTIA (*George's Television Interface Adapter* che converte il segnale video generato dal chip Antic in un segnale compatibile con i televisori), Antic (il processore video dei computer Atari che gestisce anche gli sprites) e Pokey (*chip* deputato alla gestione digitale dei segnali di *input* ed *output*). Il primo di questi processori non è però presente in tutti i modelli di Atari 400/800: difatti solo la *release* B vantava quest'avanzato *chip* grafico, che portava da 128 a 256 il numero massimo di colori visualizzabili e aggiungeva svariati modi grafici al sistema, mentre la precedente *release* A poteva contare sul meno potente CTIA (*Color Television Interface Adapter*). L'aggiunta di questi processori, adibiti a compiti specifici, fu decisa dallo staff tecnico di Atari per dare più libertà al 6502, che poteva dedicarsi al calcolo e alla elaborazione dei dati. I *chip* furono progettati in modo da minimizzare i conflitti e per permettere loro di funzionare contemporaneamente: l'unica incompatibilità rimase quella tra la CPU e Antic, che doveva fermare il 6502 prima di poter utilizzare i *bus* dati del computer per la gestione video.

L'Atari 400 fu commercializzato come un computer adatto a principianti e bambini (la tastiera a membrana era proprio progettata per evitare che cibi, bevande o piccoli oggetti finissero tra i tasti e andassero a danneggiare il computer). Il fratello maggiore, l'800, era invece rivolto a chi voleva "fare sul serio": la tastiera tradizionale, le due porte cartucce, ma soprattutto i quattro *slot* di espansione, rendevano questo modello adatto anche ai semi-professionisti e ai programmatori. Anche il sistema operativo poteva essere sostituito perché memorizzato su una scheda inserita in uno di questi *slot* facilmente raggiungibili.

Tra il 1979 e il 1982 parecchie società di terze parti produssero espansioni e schede per questi *home computer*, che vengono considerati i sistemi migliori per gli hobbisti più accaniti: i cosiddetti "smanettoni" dell'*hardware*. Questi due modelli erano anche dotati di quattro porte joystick (le classiche prese 9 *pin* di Atari) che non solo permettevano di utilizzare ogni tipo di *controller*, ma anche di collegare parecchie periferiche addizionali grazie alla loro natura: erano difatti porte con *input* e *output* sia analogici che digitali. I successivi modelli potevano invece contare su due sole porte joystick.

In seguito fu progettata e mai distribuita una versione economica dell'Atari 800: chiamata in codice Collette, era basata su una sola *motherboard* che riuniva le sette (!) schede che componevano la scheda madre dell'800.

La seconda fase di crescita di questi computer è composta dai modelli della serie XL (*eXtended Line*). Questi erano caratterizzati dall'uso di un più potente processore centrale (il 6502C, versione *custom* del precedente dotata di diverse funzioni aggiuntive per il "colloquio" con Antic) e dall'aggiunta di un'interfaccia parallela chiamata PBI (*Parallel Bus Interface*) che permetteva il collegamento di parecchie periferiche, tra cui l'interessante Atari 1090 XL Expansion System (un box contenente cinque *slot* per altrettante schede di espansione), che non venne però mai commercializzato.

L'ATARI 400 CON LA SUA MITICA TASTIERA A MEMBRANA, "A PROVA DI BAMBINO".

FRA LE CARATTERISTICHE CHE DIFFERENZIAVANO L'ATARI 400 DALL'800 ERA RILEVANTE LA PRESENZA DI 4 *SLOT* DI ESPANSIONE (NELLA FOTO OCCUPATI DA DUE SCHEDE RAM ED UNA ROM).

Il primo modello distribuito, l'Atari 1200XL del 1982, aveva comunque parecchi problemi di compatibilità con il *software* prodotto in precedenza e rappresentò il più grosso buco nell'acqua fatto dalla casa di Sunnyvale nel settore computer. Nonostante il suo fallimento, era a tutti gli effetti un ottimo prodotto: la tastiera, probabilmente la migliore mai prodotta per un computer di casa Atari anche grazie all'aggiunta di quattro tasti funzione, e l'*Atari Basic* già presente in memoria e disponibile fin dall'accensione, lo rendevano estremamente innovativo. I suddetti problemi di compatibilità (che riguardavano gran parte dei giochi e dei programmi ed erano principalmente causati dalla

GLI STORICI ATARI 600XL E 800XL (FOTO A SINISTRA E DESTRA, RISPETTIVAMENTE).

nuova versione dell'OS, ora di 16K e non più di 10K), erano anche peggiorati dal fatto che molte cartucce erano fisicamente incompatibili col sistema e non potevano essere inserite nel computer. Se poi aggiungiamo il fatto che, a differenza dei precedenti modelli, l'Atari 1200XL era praticamente inespandibile, possiamo capire perché questo modello divenne la vera pecora nera di questa grande famiglia di computer. Molti hobbisti però ricercano questo modello perché, grazie alla sostituzione del suo sistema operativo con quello dell'800XL, è possibile ottenere il miglior connubio tra l'*hardware* ed il sistema operativo (di quei tempi).

A questo infelice modello fecero però seguito nel 1983, il 600XL e l'800XL che divennero estremamente conosciuti sia negli USA che nel vecchio continente; questi due modelli avevano ben poche differenze tra loro e, a parte la memoria (16 Kb il primo, 64Kb il secondo), si distinguevano per l'assenza dell'uscita video composita nel 600XL. Il loro sistema operativo continuava ad avere diverse incompatibilità con il *software* prodotto per i precedenti modelli, ma la distribuzione di un "*Translator disk*" risolse il problema: quest'applicazione non faceva nulla di straordinario, semplicemente caricava in memoria un OS alternativo, compatibile con quello del 400 e dell'800, permettendo in questo modo il supporto di questi programmi. Consumando molta memoria, il programma era utilizzabile solo con il modello 800XL che aveva RAM sufficiente ad ospitare sia l'OS che i programmi.

Grazie all'*Atari Basic* integrato, questi due modelli furono spesso il primo passo nel mondo della programmazione per

UNA RARA FOTO DELL'ATARI 1450XLD.

molti famosi *designer* e sviluppatori ancora oggi in auge.

La gamma di computer XL doveva poi essere completata da diversi altri modelli, che però non videro mai la luce del giorno. L'Atari 1400XL fu l'unico tra questi ad essere completato e parte delle innovazioni previste per lo stesso furono poi riciclate per la serie XE: tra queste la più significativa era la presenza di un *chip* MMU (*Memory Management Unit*) chiamato Freddy e deputato alla gestione della memoria. Altre innovazioni invece rimasero nel dimenticatoio Atari: tra queste è doveroso ricordare il *chip* SC-01, deputato alla sintesi vocale. Un analogo modello, dotato di *floppy disk drive* da 5"1/4 integrato, era il 1450XLD che venne anche prodotto in un limitatissimo numero di esemplari.

Altri prototipi degni di menzione sono l'Atari 1650XLD, dotato di un secondo processore, un Intel 80186 in grado di assicurare la compatibilità con l'MS-DOS, l'800XLD (un 800XL dotato di *chip* Freddy e *floppy disk*) ed il 1850XL, che avrebbe dovuto essere un 16 bit probabilmente basato sulla tecnologia Amiga in seguito acquistata da Commodore.

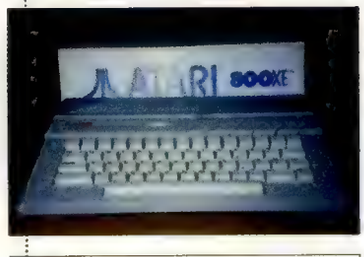
Con l'avvento della famiglia Tramiel sul ponte di comando della società californiana, tutti questi progetti furono terminati in fretta e furia per concentrare ogni sforzo nello sviluppo di una gamma di computer in grado di "traghettare" l'Atari Corporation verso i nuovi sistemi a 16/32 bit. Questa gamma, denominata serie XE (acronimo di *XL Enhanced*) e presentata al *CES* invernale del 1985, comprendeva l'Atari 130XE, il 65XE e, solo per il mercato europeo, l'800XE, distribuito a partire dal 1987. A parte il moderno ed accattivante *look* (ripreso poi nella serie ST), le novità arrivavano dall'aggiunta del coprocessore Freddy dedicato al *management* della memoria e dalla sostituzione della porta parallela PBI con la più performante ECI (*Enhanced Cartridge Interface*).

Altri interessanti modelli erano previsti, almeno sulla carta, ma non videro mai un'uscita ufficiale. Il 65XEP era un modello portatile simile nel *design* al Commodore 64 Executive (o 64SX). Il 65XEM era un modello rivolto in particolare al settore musicale: doveva essere dotato di un *chip* sonoro dedicato (Amy) e di una porta compatibile con lo standard MIDI. Davvero degno di nota è invece l'Atari XEGS (acronimo di XE Game System), un 65XE con un nuovo *design* e con **Missile Command** e l'*Atari Basic Revision C* (quest'ultimo compariva solo ed esclusivamente con la tastiera esterna collegata alla macchina) integrati in memoria. In pratica un interessante ibrido tra una console ed un computer. L'XEGS, distribuito come console a partire dal 1987, aveva un accattivante *look* con case grigio e pulsanti color pastello. La macchina era venduta in *bundle* con la tastiera, il registratore a cassette, due giochi su cartuccia, parecchi titoli su cassetta e un joystick di *design* classicamente "atariano". Un secondo *bundle* includeva anche una ben poco precisa *light gun* (compatibile anche con l'Atari 7800 ed il 2600) ed un gioco per la stessa.

Un'ultima nota riguardante questi sistemi va spesa su un fatto curioso: le versioni SECAM dei computer Atari erano caratterizzate da un minor numero di colori visualizzabili su schermo. Ciò era dovuto al fatto che una versione SECAM del GTIA non venne mai prodotta a causa della limitata importanza dei mercati SECAM (in pratica la sola Francia) rispetto a quelli PAL e NTSC. I modelli venduti in Francia utilizzavano la versione PAL del GTIA coadiuvata da un *encoder* in grado di produrre uno "pseudo colore" in uscita sulla luminanza. Prototipi del 600XL in versione SECAM sono comunque stati scoperti di recente, a dimostrazione del fatto che almeno un progetto era stato portato a compimento.

Il supporto a questi computer terminò ufficialmente nel 1992, quando i computer ST, basati sul processore Motorola 68000 a 16 bit, erano ormai l'unica fonte di guadagno per l'Atari. Pur con tutti i loro limiti, i computer Atari ad 8 bit rappresentano tuttora una pietra miliare sia nella storia dei computer che in quella dei videogiochi. Ancora oggi questi sistemi hanno un agguerrito seguito e a volte sono anche utilizzati per applicazioni di un certo livello: fino a pochi anni fa, per esempio, molte *Bulletin Board System* erano "governate" da questi sistemi che possono ancor oggi contare su alcuni dei più versatili programmi di gestione BBS esistenti.

I successivi Atari ST, pur ottenendo un maggior successo di vendita, in particolare in Europa, non sono riusciti ad ottenere lo stesso successo di pubblico, anche a causa della fortissima concorrenza da parte di Commodore e dei PC compatibili. Nonostante gli sforzi profusi dalla famiglia Tramiel, le sorti della divisione *home computer* di Atari apparvero segnate fin dal principio: il tentativo di "riciclarsi" come società produttrice di console per videogiochi, culminato con la distribuzione del Lynx e soprattutto del Jaguar, non andò a buon fine e ben presto l'Atari scomparve dalle scene divenendo solo un marchio.
Concludendo il discorso sui computer ad 8 bit, possiamo ribadire quanto scritto il mese scorso: grazie alla loro discreta reperibilità nel mercato dell'usato, possono rappresentare una valida alternativa per tutti gli appassionati di *retrogaming* che non riescono a trovare la loro console preferita. Inoltre, potendo contare su una softeca ricca di titoli altrimenti esclusivi di una sola console, costituiscono una discreta *summa* dei cataloghi giochi dei più rappresentativi sistemi dell'epoca come il 2600, il 7800, il Colecovision e l'Intellivision.



TRE ESEMPLARI DELLA GAMMA ATARI XE: DALL'ALTO IN BASSO IL 130XE, L'ATARI 800XE E LA "CONSOLE-COMPUTER" XEGS.

Visuality

a cura di Adriano Avecone
e-mail: aavecone@usa.net

THE MAKING OF... PARTE IV[a]

In questo numero di **Visuality** vedremo in dettaglio come sia possibile fornire una "pelle virtuale" al nostro personaggio mediante l'utilizzo delle *texture*. Analizzeremo come disegnarle ed applicarle sul modello al fine di conferirgli maggior realismo e credibilità.

LA FOTO 1 MOSTRA LO STATO ATTUALE del lavoro sul nostro personaggio: abbiamo visto come sia possibile modellarlo partendo da figure geometriche molto semplici, come realizzare superfici complesse ed effettuare potenti deformazioni. Mediante alcuni *tools* (attrezzi virtuali) abbiamo creato un modello partendo da semplici vertici e poligoni. Infine, mediante opportuni ritocchi, abbiamo conferito al dragone un aspetto ricco e particolareggiato.

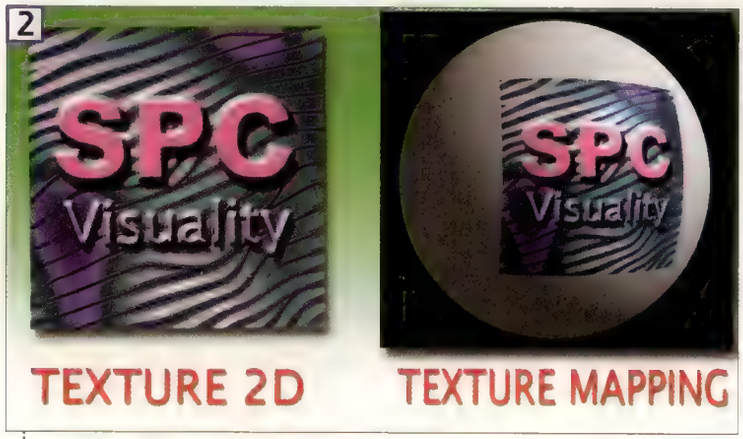
Tutto ciò è solo una parte del lavoro. Osservando la foto 1, infatti, è evidente che ci sia ancora molto da fare. Manca infatti un aspetto basilare, le *texture*, con cui trasformare un modello dall'aspetto "sintetico" in qualcosa di realistico ed emozionante.

TEXTURE MAPPING

Il *texture mapping* (la tecnica che permette di "mappare" le *texture* sui modelli 3D) è già stato trattato nei primi numeri di **Visuality**, ma per comodità ne ricorderemo gli aspetti fondamentali. Il *texture mapping* permette di applicare un'immagine bidimensionale (cioè piatta) su un modello a tre dimensioni. Per fare un semplice esempio immaginiamo di avere a disposizione un oggetto sferico come una palla da biliardo. Se si applica sulla sua superficie un foglio adesivo (figurine, etichette e quant'altro) esso rimarrà saldamente ancorato nella sua posizione (foto 2).

E' possibile "mappare" un'immagine piatta su qualsiasi superficie 3D, per quanto irregolare o sottoposta a deformazioni. La *texture*, se applicata correttamente, rimarrà perfettamente ancorata al modello. Tutto ciò non è automatico, ma richiede complessi calcoli. Nella maggior parte dei sistemi attuali essi vengono effettuati da *hardware* dedicato (come le schede acceleratrici dei PC) o da *chipset* grafici incorporati (come per PlayStation e PlayStation 2). In questo modo si alleggerisce la CPU di una gran quantità di calcoli.

Esistono diverse modalità di *texture mapping* ed ognuna di esse ha pregi e difetti.



MEDIANTE IL *TEXTURE MAPPING* È POSSIBILE FAR ADERIRE UN'IMMAGINE BIDIMENSIONALE (A SINISTRA) SU UN MODELLO 3D, CON I RISULTATI VISIBILI A DESTRA.

La modalità più diffusa nel campo dell'*entertainment* è la "mappatura UV", che permette di "ancorare" una *texture* su un modello tenendo come riferimento i singoli vertici di esso. In altre parole, è come se appendessimo un poster alla parete usando un chiodo per ogni angolo. Il manifesto resta aderente alla parete grazie a pochi punti di appoggio, come se fosse incollato ad essa (foto 3). Questa modalità è molto utile nei videogiochi: senza mappatura *UV* si ottengono risultati spesso dozzinali.

Esistono altre opzioni (come la mappatura proiettiva), ma sono scarsamente utilizzate nel mondo del *videogame* perché inadatte a modelli a bassa definizione sottoposti a deformazioni in tempo reale.

IL NOSTRO PERSONAGGIO NELLO STATO ATTUALE. E' ANCORA PRIVO DI ***TEXTURE***.

APPLICAZIONE DELLE TEXTURE

Vediamo come sia possibile applicare le *texture* al nostro draghetto. E' buona abitudine effettuare un *rendering* del modello in posizione frontale e laterale, e schizzare a mano su di esso un abbozzo delle *texture*. In questo modo si avrà un'idea

IL MODELLO ORIGINALE (IN ALTO A SINISTRA) VIENE DEFORMATO COME SE SUBISSE UN URTO. MEDIANTE LA MAPPATURA *UV* (IN ALTO A DESTRA), LA *TEXTURE* SEGUE GLI SPOSTAMENTI DEI SINGOLI VERTICI RIMANENDO CHIARA E LEGGIBILE. CON LA MAPPATURA PROIETTIVA (IN BASSO A SINISTRA) AVVIENE UNA DISTORSIONE DELLA *TEXTURE* TALE DA RENDERLA ILLEGGIBILE.

precisa di come realizzarle e di come suddividere il modello per applicarle (foto 4).

Nei primi prodotti di id Software viene utilizzata una *texture* unica per ricoprire grosse parti dei modelli: questa tecnica funziona bene se si utilizzano modelli abbastanza "piatti", privi di appendici sporgenti e di parti molto curve o concave. Un altro vantaggio di questa tecnica è quello di facilitare la personalizzazione dei modelli da parte degli utenti. Tale aspetto è stato un fattore importante per il successo di id, poiché fornisce all'utente lo stimolo ad andare "oltre il gioco" esprimendo la propria creatività nella personalizzazione dei modelli. Non solo. Molti grafici professionisti si sono fatti le ossa sui livelli e sui personaggi di **Doom**, **Quake** *et similia* per poi approdare a diverse case di *software* videoludico.

Attualmente la tecnica più utilizzata e diffusa è però la suddivisione minuziosa dei modelli 3D, che permette una maggiore duttilità in modelli dettagliati ed evita "allungamenti" (*stretch*) o "spiattellamenti" delle *texture* sulle superfici curve. Seguiremo questa strada per applicare le *texture* al nostro personaggio. Una volta realizzato lo schizzo è necessario iniziare la suddivisione del modello in base alle *texture*. Nel nostro caso, essendo un modello ricco di dettagli, lo divideremo in molte superfici (foto 5).

Per disegnare le *texture* non esiste una tecnica precisa. La qualità del lavoro dipende dall'abilità di chi le realizza e dalla bravura e dalla fantasia del *character designer*, la persona che ha il compito di ideare e progettare i personaggi di un videogioco e uno degli artefici del successo di molti *videogame*: con buona probabilità **Tomb Raider**, **Metal Gear Solid** e **Tekken** non avrebbero avuto il medesimo successo senza personaggi vincenti come Lara, Solid Snake ed Heiachi & co.

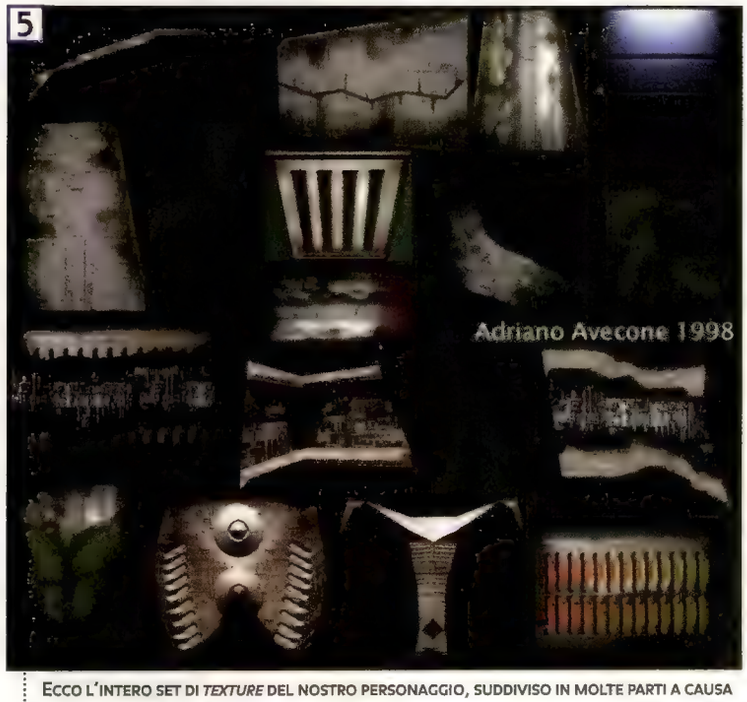
Per quanto riguarda la realizzazione pratica delle *texture*, è possibile seguire più strade. Alcuni *graphic designer* partono da scansioni (cioè acquisizioni di immagini via computer) di fotografie, dipinti o disegni per poi ritoccarli manualmente; altri artisti invece realizzano interamente le *texture* mediante programmi di disegno elettronico. Entrambe le tecniche sono valide, ma quella che consente risultati più entusiasmanti è la seconda. Infatti, disegnando le *texture* "a mano" è possibile adattarle in maniera precisa alla forma del modello e ottimizzare lo spazio richiesto. La memoria utilizzata dalle *texture* è un fattore determinante in un videogioco: in un macchina dotata di poca memoria come PlayStation è necessario ridurre e comprimere le *texture* all'inverosimile per ottenere un risultato valido. Ogni tecnica, artificio o bieco sotterfugio è permesso. Analizziamo i più comuni. Il più utilizzato è il cosiddetto *tiling* ovvero la ripetizione multipla di un numero ridotto di *texture*. Per mappare superfici dall'aspetto omogeneo, ma di grandi dimensioni (montagne, prati, strade asfaltate...), si può sfruttare una piccola *texture* di base ripetuta un certo numero di volte invece di un'unica immagine applicata sull'intera superficie. In **Gran Turismo** e in altri *racing game*, ad esempio, parecchi elementi dell'ambiente e del circuito vengono realizzati mediante *tiling*, a partire dal pubblico sulle tribune fino all'interno dei tunnel. La saga di **Tomb Raider** è un altro caso in cui il *tiling* viene usato intensivamente: nelle avventure di Lara Croft i risultati del *tiling* sono spesso di qualità discutibile a causa dell'enorme numero di *texture* impiegate. Per questo motivo, il tempo che gli artisti possono dedicare ad ogni singola *texture* si riduce in maniera notevole, con conseguente diminuzione di qualità.

Non basta avere una *texture* valida per poter effettuare un buon *tiling*. La *texture* deve anche essere modulare (in inglese *tilable*): in altre parole deve essere costruita in modo tale da non lasciar intravedere discontinuità tra più *texture* affiancate (foto 6). La modularità delle *texture* è un punto critico per molti giochi. In un titolo di mediocre fattura, una delle prime cose che salta all'occhio è l'eventuale *tiling* difettoso: in questi casi si notano interruzioni, righe scure, disalli-

4

ALCUNE *SKIN* PER LO STORICO QUAKE DI ID SOFTWARE. LE *TEXTURE* REALIZZATE "A BLOCCHI" SEMPLIFICANO NOTEVOLMENTE LA PERSONALIZZAZIONE DEI PERSONAGGI DA PARTE DEGLI UTILIZZATORI, MA DANNO LUOGO A DISTORSIONI ED ALLUNGAMENTI.

5



ECCO L'INTERO SET DI *TEXTURE* DEL NOSTRO PERSONAGGIO, SUDDIVISO IN MOLTE PARTI A CAUSA DELLE NUMEROSE ZONE CONCAVE E CONVESSE E PER L'ALTO DETTAGLIO RICHIESTO. TUTTE LE *TEXTURE* SONO DISEGNATE INTERAMENTE A MANO, SENZA L'AUSILIO DI SCANSIONI, FOTO O DISEGNI.

6

LA *TEXTURE* IN ALTO È MODULARE E SI ADATTA AL *TILING* IN MANIERA PERFETTA. IN BASSO INVECE SONO EVIDENTI GLI INESTETISMI CAUSATI DA UNA *TEXTURE* NON PERFETTAMENTE MODULARE.

7

MEDIANTE IL *TILING* È POSSIBILE "TEXTURIZZARE" MODELLI IN MANIERA VALIDA MEDIANTE POCHISSIME *TEXTURE*. IL MODELLO NELLA FOTO È RICOPERTO CON UNA SOLA *TEXTURE* DI 128*128 PIXEL E NON LASCIA INTRAVEDERE LA RIPETIZIONE DI UN SOLO ELEMENTO GRAFICO.

neamenti tra le *texture* che fanno svanire la sensazione di realismo. Non tutte le *texture* possono essere ripetute mediante *tiling* e per renderle adatte è necessario parecchio tempo e lavoro. Per rendere modulare una *texture* esistono molti metodi, manuali e automatici. Fino a poco tempo fa era necessario modificare "a mano" le *texture* per renderle modulari. Di recente sono stati sviluppati *tool* e *plug in* per i più comuni programmi di grafica che rendono automatico questo tedioso processo, permettendo di risparmiare molto tempo (foto 7).

Un'ulteriore tecnica per superare i limiti di memoria è rappresentata dallo "scaricamento" in tempo reale delle *texture*: è possibile "scaricare" e "caricare" le *texture* al volo dalla memoria leggendole dalla memoria di massa (CD-ROM, disco fisso). Ciò comporta però un notevole calo di prestazioni anche in sistemi molto potenti. In alcuni casi il problema è stato aggirato in maniera efficace, come nei *survival horror game* di Capcom: chiunque abbia interagito con tali giochi ricorderà bene la famigerata "animazione della porta". Tale intermezzo forzato ha permesso di realizzare un titolo che altrimenti sarebbe (forse) stato impossibile. Infatti, durante tale angosciante animazione vengono caricate in memoria le scenografie pre-calcolate (**Resident Evil 1** e **2**) o le *texture* (**Dino Crisis**) relative alla stanza a cui si sta per accedere e cancellate quelle della stanza precedente. A causa della pochissima memoria di PlayStation non è infatti possibile mantenere in memoria più di una stanza.

Un altro modo per ottimizzare lo spazio di memoria occupato dalle *texture* è quello di ridurne i colori e le dimensioni. Le *texture*, come ogni immagine *bitmap*, occupano memoria in maniera direttamente proporzionale alle proprie dimensioni in pixel ed al numero di colori. Per fare un esempio, una *texture* di 512*512 pixel a 16 milioni di colori (24 bit) occupa circa 200 volte la memoria necessaria per una *texture* di 64*64 pixel a 256 colori (8 bit), con un risultato a video non troppo differente per un videogioco (foto 8).

Esistono numerosi *tool* per l'ottimizzazione delle *texture*. Con i più recenti algoritmi di calcolo è possibile ridurne il numero di colori da 100 a 1.000 volte senza notare apprezzabili differenze visive. Ridurre al massimo l'utilizzo della memoria per le *texture* permette di aggiungere modelli più dettagliati, un sonoro più fedele, più personaggi e così via.

In sostanza la realizzazione di un videogioco è il frutto di un grosso compromesso. Ogni macchina da gioco, sia essa un PC o una console, soffre di limitazioni tecniche più o meno grandi. I programmatori, i grafici e i musicisti di ogni *software house* nel campo dell'*entertainment* combattono ogni giorno una sfida all'ultimo byte. Infatti ogni kilobyte di memoria risparmiato dai grafici e dai musicisti si traduce in un miglioramento delle prestazioni del titolo in questione, a discapito però dell'impatto visivo e sonoro generale. Per questo motivo, nella maggioranza dei casi, i programmatori che realizzano giochi su console sono di livello superiore ai colleghi che lavorano su PC. Il perché è presto detto: le console sono sistemi non espandibili (chiusi) ed i PC rappresentano invece il massimo dell'espandibilità. Con il costante aumento della potenza dei processori, i programmatori per PC non dedicano troppo tempo all'ottimizzazione del codice. L'evoluzione delle CPU è talmente rapida da fungere essa stessa, per così dire, da "ottimizzazione" del codice. Con i ritmi odierni di crescita prestazionale dei processori, nell'arco di tempo necessario per sviluppare un videogioco (da 1 a 3 anni) la velocità media delle CPU cresce fino a quattro volte, rendendo il codice di fatto più performante. Con le console tutto ciò non può avvenire, essendo macchine chiuse e non espandibili più di tanto: i programmatori sono quindi costretti ad ottimizzare il codice il più possibile. Per

8

NEI *VIDEOGAME* È POSSIBILE RIDURRE LE DIMENSIONI ED I COLORI DELLE *TEXTURE* IN MANIERA SENSIBILE SENZA LA PREOCCUPAZIONE DI ECCESSIVE PERDITE DI QUALITÀ. LA *TEXTURE* A SINISTRA OCCUPA 200 VOLTE LA MEMORIA NECESSARIA PER QUELLA DI DESTRA. LA DIFFERENZA C'È E SI VEDE, MA È SENZA DUBBIO TRASCURABILE IN UN VIDEOGIOCO.

9

IL NOSTRO MODELLO SUDDIVISO IN SUPERFICI PER ACCOGLIERE LE DIFFERENTI *TEXTURE*. OGNI COLORE RAPPRESENTA IN QUESTO CASO UNA *TEXTURE* DIVERSA.

riuscire in questo scopo è necessario avere capacità e talento straordinari: sembra quasi incredibile che il primo **Ridge Racer** e **Gran Turismo 2** girino sulla stessa macchina. Ciò è stato possibile "solo" grazie all'enorme ottimizzazione frutto dell'esperienza e del talento di Yamauchi e *company* e non a miglioramenti dell'*hardware* di PlayStation.

Ritorniamo al nostro personaggio. Vediamo nella foto 9 come il modello sia stato suddiviso in superfici adatte ad accogliere le diverse *texture*. Si tratta di una suddivisione arbitraria dato che può sorgere la necessità di dividere il modello in maniera differente in base alle esigenze del motore 3D.

A questo punto dobbiamo scegliere il tipo di mappatura. Se utilizzeremo la mappatura *UV* dovremo far attenzione a realizzare una *texture* che si adatti bene alla forma della suddivisione che la ospiterà. Se non si cura questo aspetto, si possono verificare sgradevoli deformazioni ed inestetismi. Come si può notare nella foto 3 (a pagina 62), se spostiamo uno o più vertici, la *texture UV* segue tali deformazioni in maniera fedele. Applicando con pazienza le *texture* al modello otterremo la versione definitiva di esso.

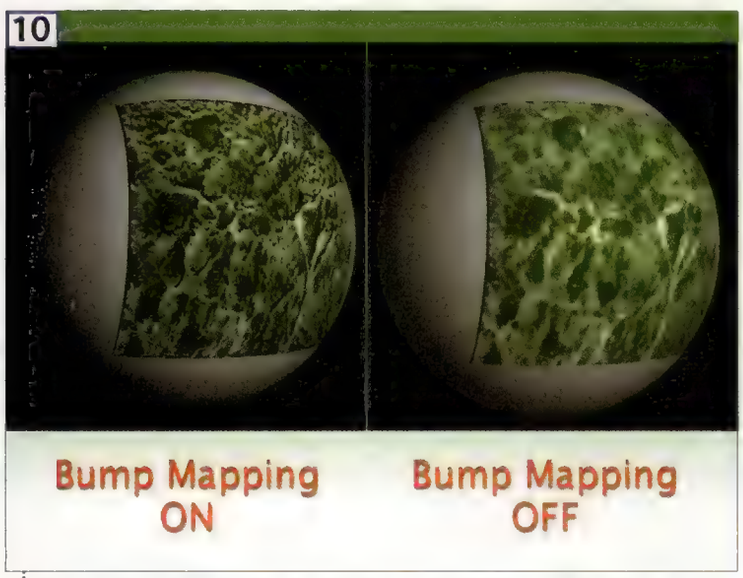
E' possibile sfruttare le *texture* per aggiungere dettagli e particolari o per coprire eventuali difetti. Osserviamo bene alcuni particolari del personaggio come il bacino, il braccio bionico e la testa. Oltre a caratterizzare la superficie del modello, le *texture* permettono di creare dettagli superficiali che in alternativa dovrebbero essere modellati, con enorme spreco di risorse e di tempo (foto 10).

Con un sapiente lavoro in fase di disegno delle *texture* è possibile dare l'illusione di dettagli e rilievi sul modello, aspetto che viene accentuato se l'*hardware* su cui gira il motore 3D supporta funzioni come il *bump mapping*. In questa maniera è possibile arricchire ulteriormente i modelli con rientranze, bozzi e parti in rilievo che contribuiscono a incrementare la loro credibilità e verosimiglianza.

Le *texture* possono essere usate inoltre per coprire eventuali difetti o punti critici dei modelli 3D, e per dare una sorta di "preilluminazione" (*lightmap*) che permette di ottenere effetti interessanti (foto 11).

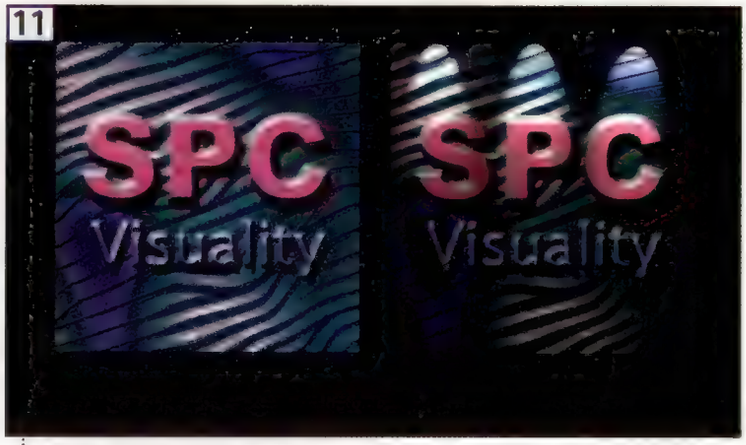
Le *lightmap* non sono altro che delle *texture* preilluminate, ovvero con delle zone più chiare o più scure per simulare maggiore o minore luminosità. Le mappe di luce, molto usate, hanno il duplice effetto di migliorare l'impatto estetico di personaggi e ambienti e di alleggerire i calcoli del processore: infatti preilluminando le *texture* di un personaggio si risparmia alla CPU buona parte dei pesanti calcoli di illuminazione dinamica.

10



IL *BUMP MAPPING* SIMULA LA RUGOSITÀ O IL RILIEVO DI UNA SUPERFICIE MEDIANTE UN ACCURATO GIOCO DI COLORI. E' PRESENTE SU ALCUNE SCHEDE ACCELERATRICI PER PC DELL'ULTIMA GENERAZIONE (TNT2, GEFORCE256) E, NATURALMENTE, SU PLAYSTATION 2.

11



LA *TEXTURE* DI SINISTRA PUÒ ESSERE PREILLUMINATA (A DESTRA) PER DARE L'ILLUSIONE DI MAGGIORE O MINORE LUMINOSITÀ RISPARMIANDO MOLTISSIMI CALCOLI DI ILLUMINAZIONE DINAMICA.

Questo perché il *texture mapping* è molto più leggero rispetto alle *routine* di illuminazione dinamica e quindi permette di ridurre lo "stress" a cui è sottoposto il cervello di PC e console.

NEXT MONTH

Nel prossimo numero di **Visuality** vedremo come sia possibile animare finalmente il nostro personaggio, dandogli vita e facendogli compiere le azioni ed i movimenti necessari in un qualsiasi *videogame*. Scopriremo le varie tecniche di animazione, il *motion capture*, l'animazione *keyframed* e tanti altri aspetti che vengono utilizzati sia nei videogiochi che nelle più grandi produzioni hollywoodiane.

BIT WORLD
BIT WORLD DI LAI ROBERTO
VIA F. CAVALLOTTI, 96
20052 - MONZA MI
VENDITA PER CORRISPONDENZA TEL.039/2720499

PLAYSTATION PAL UNIVERSALE L.279.000
PLAYSTATION USA UNIVERSALE L.379.000

ACE COMBAT 3 TEL
ALUNDRA 2 TEL.
BEAT MANIA L.69.000
BIO HAZARD 2 DBSHOCK TEL
BIO HAZARD 3 LAST ESCAPE
BRAVE FENCER M. USA TEL
CAPCOM GENER. II TEL
CAPITAN TSUBASA J L.139.000
CHANGE GET A ROBOT TEL
CYBER ORG TEL
DENPRISM (SQUARE) TEL
DINO CRISIS TEL
DRAGON BALL Z 1 L.85.000
DRAGON BALL Z 2 L.85.000
DRAGON BALL GT L.85.000
DRAGON VALOR TEL
EVANGELION L.139.000
FINHANDER L.69.000
FATAL FURY WILD AMBITION
FINAL FANTASY TACT. L.109.000
FINAL FANTASY 8 TEL
FINAL FANTASY ANTHOL. L.119.
FRONT MISSION 2 L.59.000
FRONT MISSION ALT. L.59.000
GRAN TURISMO 2 TEL
GUNDAM MOBILE S. 2.0 L.89.000
GUNDAM MOBILES. 1.0 L.89.000
GUNDAMPERFECTTY. L.89.000
GUNDAM CHAR'S COUNTER-ATTACK TEL
JO JO'S BIZARRE ADV. TEL
LEGEND OF LEGAIA RPG TEL
LEGEND OF MANA TEL
LUPIN 3 L.89.000
LUNAR SILVERSTAR ST. TEL
LUNAR 2 ETERNAL BLUE TEL
KARTIA TEL
KING OF FIGHTERS 98 L.139.000
YUNA FINAL EDITION L.99.000
XENOGEAR USA TEL
MACROSS L.89.900
MACROSS VFX2 TEL
MARVELS.HEROSVSST.FIGHTR
METAL GEAR SOLID INTEGRAL
METAL SLUG L.109.000
OMEGA BOOST USA TEL
PACMAN WORLD TEL
PARASSITE EVE USA L.125.000
PARASSITE EVE 2 TEL
POCKET FIGHTER L.69.000
ROBOT WAR 5 L.89.000
RESIDENT EVIL D. CUT L.69.000
SAGA FRONTIER L.109.000
SAGA FRONTIER II TEL
SAILOR MOON L.139.000
SD GUNDAM G ZERO TEL
SLAYER'S ROYAL II TEL
STREET FIGHTER ZERO 3 TEL
SUIKODEN 2 L.119.000
KHOBOT WAR ALPHA TEL
TEKKEN 3 L.69.000
WINNING ELEVEN 4 TEL

SEGUE JAP/USA
CHRONO TRIGGER TEL
CHRONO CROSS TEL
DEEP FREEZE L.99.000
DIE HARD TRILOGY 2 TEL
EHRGEIZ L.119.000
F1 99 TEL
KING OF FIGHTERS 96 L.79.000
MARVEL VS. CAPCOM TEL.
MORTAL KOMBAT SPECIAL TEL
PATLABOR THE GAME TEL
PSYCHIC FORCE II TEL
RASETZU NO KEN TEL
SOUL RIVER TEL
STAR IXIOM TEL
REAL ROBOT BATTLE TEL
RIDGE RACER 4 TEL
RIVAL SCHOOL 2 TEL
SAMURAI SPIRIT NEW 9/12
S.ROBOT WAR F FINAL TEL
S.ROBOT WAR COMP. BOX TEL
THOUSAND ARMS TEL
TOKIMEKI MEMORIAL 2 TEL
TRON & KOBUN TEL

DREAMCAST
NEO GEO
SATURN
GAME GEAR
PC HENTAI VM18
GAMEBOY
CD MUSICALI:
DRAGON BALLZ/SAILOR MOON/RANMA 1/2/MAISON IKKOKUCITY HUNTER/ FINAL FANTASY /EVANGELION
L.25.000
GAME MUSIC L.19.900

VIDEO CD JAP
DRAGON BALL Z (8FILM) L.25.000
DRAGON BALL GT (20FILM) L33.9
RANMA 1/2 (2FILM) L.25.000
CITY HUNTER CONF. 4 FILM L.75
CITY HUNTER2 CONF.4FILM L.75
EVANGELION (13 FILM) L.25.000
LA BLUE GIRL CONF. 6 FILM L.95
INV. NIGHT SCHOOL CONF.6 L.95
GUNDAM WING (8FILM) L.36.900
MAZINGA L.26.900
MAZINGA VS GOLDRAKE L.26.900
GHOST IN THE SHELL 2F.L.48.900

WONDERSWAM:
CHALLENGE WORLD SOCCER
EVANGELION
TEKKEN
PUZZLE BOBBLE
S.ROBOT COMPACT
DENSHA DE GO 2

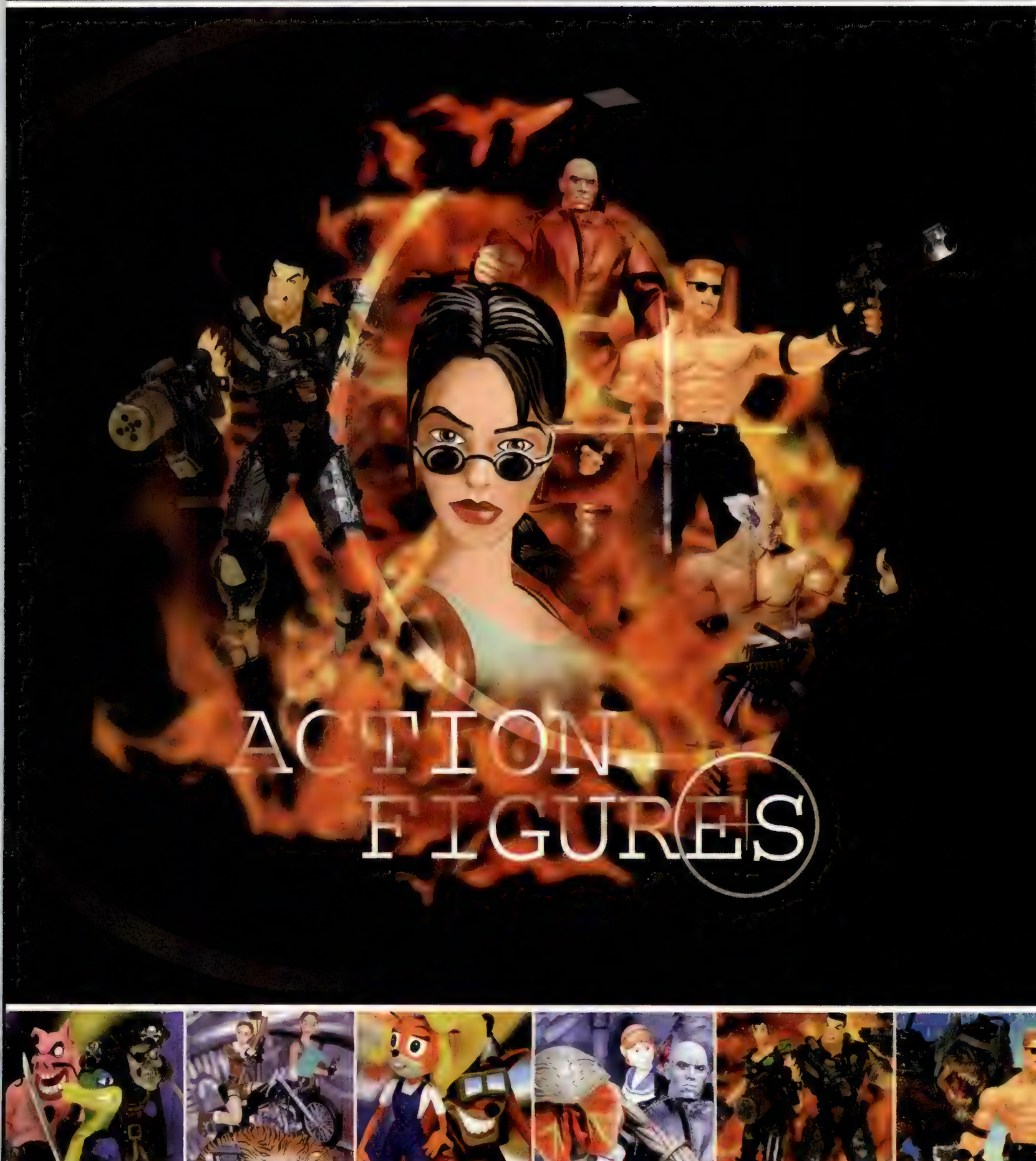
GIOCHI PAL USATI
ATLANTIS L.39.000
BLOODY ROAR II L.39.000
COMMAND & CONQUER L.19.000
CRISIS BEAT JAP L.39.000
EVIL ZONE L.39.000
DESTRUCION DERBY L.19.000
HERCULES L.25.000
INT. S.STAR SOCCER L.19.000
JUDGE DREDD L.29.000
MARVEL VS STREET FIGHTER L.39.000
MOTORHEAD L.35.000
NEED FOR SPEED 2 L.29.000
PANDEMONIUM 2 L.29.000
PAX CORPUS L.29.000
PORSCHE CHALLENGE L.25.000
RAGE RACER L.29.000
SENSIBLE SOCCER L.29.000
SHADOW MASTER L.29.000
SOUL BLADE L.29.000
SPRIGGAN JAP L.49.000
WORLD CUP FRANCE 98 L.29.000

TELEFONA PER ALTRI TITOLI
SUPERACTIONREPLY
PERMETTE DI VEDERE TUTTI I GIOCHI USA/JAP
ED ALTRI SU PLAYSTATION PAL L.29.900

ACCESSORI
ACTION REPLY L.39.000
BORSA PORTA CONSOLE E GIOCHI L.39.000
CAVO RGB SCART L.15.000
JOYPAD COMP. L.15.000
MEMORY CAR 15B COMP. L.9.900
MEMORY CARD 120 BLOCCHI L.33.000
MEMORY CARD 360 BLOCCHI L.49.000
MULTITAP L.39.900
PAD DUAL SCHOCK L.37.000
DUAL SHOCK ECONOMICO L.29.000
PISTOLA CON PEDALIERA L.39.000
POCKET STATION L.109.000
RIVISTA GIAPPONESE L.38.000
PRESA ANTENNA PAL L.25.000
PRESA ANTENNA PER GIOCHI USA/JAP L.39.000
TAPPETO PER DANCING GAMES L.69.000
VOLANTE+PED. VIBRANTE L.99.000

MODIFICAUNIVERSALE
USA/JAP/EURO L.50.000
VIDEO CD CARD L.129.000

GIOCHITALIA



POINT ACTION FIGURES

•ACTION GAMES
via Lecco, 2 (MI)
tel. 02 89420732

•AMICI DEL GIOCO
c.so Roma,48 Moncalieri
(TO) tel. 011 6068919

•AMBO GIOCHI
Seregno 0362 235546 Lombardia
Bergamo 035 237801 Lombardia

•BABY PARK
via dei Castani, 43-45
(RM) tel. 06 2310835

•BY -TECH
via M. Gioia, 47 (MI)
tel. 02 67075956

•BLACK BOX
via Galvani, 25 Castel
Fiorentino (FI) tel. 0571 632571

•CASA DEL BIMBO
via Aquileia, 15a (UD)
tel. 0432 510201

•CD ROM-A
via della Scrofa,55 (RM)
tel. 06 6867794

•CENTRO HI-FI
via Traversini, 1 Bracciano
(RM) tel. 06 99804159

•COMPUTER SHOPPER
C.C. "Mall" Villanova (PE)
S.S. 602 KM 5,3 tel. 085 9772790

•CPU INFORMATICA
via D. Chiesa,52b Grosseto
tel. 0564 20340

•COMPUTERLAND
via IV Novembre, 66 Varese
tel. 0331 281343

•DESIO & ROBE'
via Nugolaio, 62 (PI)
tel. 050 768111

•DESIO & ROBE'
via Garibaldi, 216 (LI)
tel. 0586 401116

•DESIO & ROBE'
via S. Biagio, 79a (RE)
tel. 0522 482902

•DESIO & ROBE'
loc. Vancimiglio SS 11,64
(VI) tel. 0444 582599

•DISCOLANDIA
c.so Italia, 7 Alba (CN)
tel. 0173 440612

•ERA VIRTUALE
via Don Bosco, 5 S.Donà di Piave
(VE) tel. 0421 330435

•ENTERPRISE
via Menabrea, 24a
(MI) tel. 02 69000008

•FANTASIA
via S. Francesco Sanremo
(IM) tel. 0184 530545

•GAME 'S FEVER
via Porpora ,150 (MI)
tel. 02 2667170

•GAME PRO
via Valle Vermiglio,26 (RM)
tel. 06 88327882

•GAME PLANET
via C. Colombo,1868n (RM)
tel. 06 50915067 (AXA)

•GIOCHERIA MOEL
via C. Augusto,20 Bagni di Tivoli
v.le Roma, 110 Guidonia (RM)

•GIOCHERIA MORENA
via di Torre Morena, 66 (RM)
tel. 06 79841508

•GIOCHERIA TUSCOLANO
via M.F. Nobiliore,58 (RM)
tel. 06 71584836

•GIOCA ANCHE TU
v.le della Repubblica, 193-193a
S.M. Mole(RM) tel. 06 93548381

•GRUPPO GIRAFFA
vedere pagine gialle (Lazio)

•IL TRENINO DI ROSA SPERANZA
via G. Cardano, 56/58
(RM) Tel. 06 5578871

•IL VENTO DEL NORD
via San Biagio Platani ,278b
(RM) Tel. 06 2017835

•INSOMNYA
via Albino Albini,21 (NA)
tel. 081 5793941

•YOU TOO
via Po, 26 (TO)
tel. 011 8129060

•L'ISOLA CHE NON C'E'
via Palatina,38 Tivoli (RM)
tel. 0774 311236

•MARTINA
via Vico Ferrovia,17/18 (NA)
tel. 081 455079

•MEDIA'S
via F.lli Cairoli,11e Lecco
tel. 0341 362999

•MEDIA STATION
via V. Emanuele,122 Bra
(CN) tel. 0172 439722

•MEGA-LO-MANIA
via G.Ferraris,92 (VC)
tel. 0161 251981

•M. ELETTRONIC s.r.l.
via M.Rigamonti,100 (RM)
tel.06 51955751

•MICHIELI
C.C. Friuli Udine
v.le Ungheria,60 (UD)

•MI.DA VIDEO GAMES CENTER
via Solferino, 108 (LI)
tel. 0586 884167

•MONDO GAMES
c.so Genova, 170 (GE)
tel. 0185 310777

•MONDO GAMES 2
via Piacenza, 69 Chiavari
(GE) tel. 0185 314080

•MULTIMEDIA PLANET
Str. San Fermo,11 (Verona)
tel. 045 8009407

•MUSIC 2001
p.zza Vittorio Veneto,31r (GE)
tel. 010 412530

•NEGATIVE MAILORDER
Casella Postale,57 Cadoneghe
(PD) tel. 0423 784966

•NUOVA DIMENSIONE
v.le Regina Elena,143 (ME)
tel. 090 343724

•ODIS
p.zza Ponte Lungo,31 (RM)
tel. 06 7016436

•PAC MAN
via Cima, 40 Borgomanero (NO)
tel. 0322 834877

•PELSIA STORE
via Lattuada,21 Senago (MI)
tel. 02 99054422

•PLAY STORIA
via Roma, 53 (PD)
tel. 049 8752689

•PERGIOCO
via S. Prospero,1 (MI)
via Aldrovandi Milano

•POWER STATION
via del Carmine,9-13
La Spezia tel. 0187 770733

•PUNTO GIOCO
via F. Cerlone,12/14 (NA)
tel. 081 2392970

•RISPARMIONE BORNATE
c.so Valsesia,44 Piemonte
tel. 0163 459392

•SCABINI GIOCATTOLI
via C. Reta, 5r Bolzaneto (GE)
tel. 010 7404901

•SCACCOMATTO
via Flavia, 81 Ladispoli (RM)
tel. 06 9949039

•STARGATE GAMES
via Giaveno, 52/21 Rivalta
(TO) tel. 011 9020400

•STARGAMES
via Aldo Moro, 23 (RC)
tel. 0965 591211

•SOFTWARE NEWS TRADING
via Deledda, 18 Moncalieri (TO)
tel. 011 6812582

•SOFTWARE UNIVERSE MILANO
via Lorenteggio, 22-24 (MI)
tel. 02 4230010

•SOFTWARE UNIVERSE GALLARATE
via Lario, 37 (VA) C.C. Malpensa 1
tel. 0331 779620

•SOFTWARE UNIVERSE ORIO
C.C. Orio Center (BG)
tel. 0354596042

•SOFTWARE UNIVERSE DAVERIO
C.C. Daverio (VA)
tel. 0332949925

•SOFTWARE UNIVERSE NOVATE
C.C. Metropoli (MI)
Novate Milanese

•SOFTWARE UNIVERSE
C.C. Il Maestrale
Senigallia (AN)

•SOFTWARE UNIVERSE CINISELLO
via De Vizzi - C.C. La Fontana
(MI) tel. 02 66043058

•SOFTWARE UNIVERSE CREMONA
c.so P. Vacchelli, 33 (CR)
tel. 0372 463483

•SOFTWARE UNIVERSE CAGLIARI
(CA 1) C.C. Le Vele (CA)
tel. 070 888864

•SOFTWARE UNIVERSE CAGLIARI
(CA 2) C.C. Emmezeta (CA)
tel. 0709166064

•THE GAME
via Somalia ,112 (RM)
tel. 06 8603424

•TOYS E VIDEO GAMES
v.le Dante, 13 Cassino (FR)
tel. 0776 22014

•TRIOZON INFORMATICA
v.le Bruno Buzzo, 16 Porto
S.Giorgio Marche tel. 0734 678034

•VIDEO FANTASIA
via Marsala,42 Fallonara (AN)
tel. 071 914010

•VIDEO IN 86
via Attilio Ambrosini,58 (RM)
tel. 06 5941513

•VIDEO GIOCHI ESSE
via Libertà ,216/218 Portici
(NA) tel. 081 7768800

•VIRTUAL GAME
via G. Matteotti, 19 Nettuno
(RM) tel. 06 98840069

•VIRTUAL GAME 2
via St.Anselmo, 126 (AO)
tel. 0165 231537

•VECO
c.so Lombardia,135 (TO)
tel. 011 545542

•VIDEO ELITE CLUB
via Brago, 6-8 S.Salvatore
Monferrato tel. 0131 238086

•VIDEOLAND GAMES
via Rismondo, 4 Trieste
tel. 040 369993

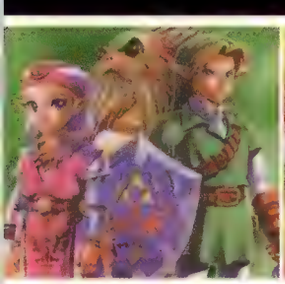
•VIDEOTECA LA COCCINELLA
via dei Gasperi, 2 Nola (NA)
tel. 081 8239321

Giochitalia

Roma via Palmiro Togliatti, 1451 - Tel. 0640816155 - 0640802031 - 0640816169 - 0640801903 - 0640816162 - Fax 0640801651 - e-mail : Giochitalia@MCLINK.it

TUTTI I MARCHI E LE ILLUSTRAZIONI CITATI SONO MARCHI REGISTRATI E PROTETTI DALLE LEGGI SUL COPYRIGHT E DI PROPRIETA' ESCLUSIVA DELLE RISPETTIVE AZIENDE PRODUTTRICI

Published by www.comunion.it



REVIEW

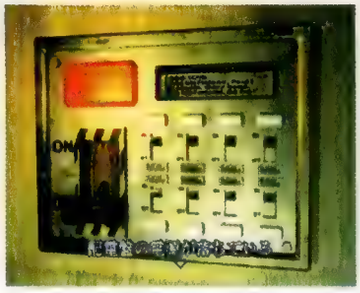
BIOHAZARD 3: THE LAST ESCAPE

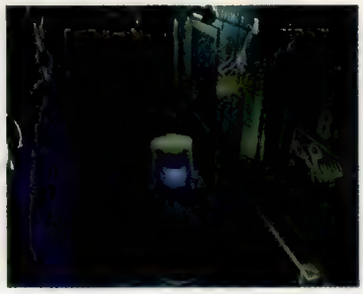
Code Veronica, **Resident Evil: Nemesis**, **BioHazard 3: The Last Escape**... Un po' confusi? Niente paura, questo è solo ciò che succede di norma quando una *software house* scopre di possedere un *franchise* di particolare successo...

Versione:	Giapponese
Casa:	Capcom
Sviluppatore:	Interno
N°Giocatori:	1
Genere:	Azione/avventura

NEMESIS RAPPRESENTA UNO DEI NEMICI PIÙ TEMIBILI ED OSTINATI DI TUTTA LA SERIE: GIGANTESCO E ARMATO DI UN SIMPATICO LANCIARAZZI, IN CASO DI VOSTRA FUGA, NON SI PERDERÀ D'ANIMO E CERCHERÀ DI SEGUIRVI ATTRAVERSO LE VARIE LOCAZIONI DI GIOCO!

NEL PIENO RISPETTO DELLA TRADIZIONE CAPCOM, TUTTI I FMV PRESENTI ALL'INTERNO DEL GIOCO SI DISTINGUONO PER LA NOTEVOLE QUALITÀ REALIZZATIVA.





DUNQUE, PRIMA DI TUTTO FACCIAMO un po' d'ordine: **Resident Evil: Code Veronica** sarà il primo titolo per Dreamcast a sfruttare il nome dell'ormai celeberrimo *survival horror game* di casa Capcom, mentre **Resident Evil 3: Nemesis** e **BioHazard 3: The Last Escape** non sono altro che, rispettivamente, la versione europea/americana e giapponese del terzo episodio del titolo per PlayStation. Tutto chiaro? Bene, allora direi che è il momento di cominciare: chiudete porte e finestre, spegnete tutte le luci e cercate di tagliare ogni collegamento con il mondo esistente al di fuori della vostra stanzetta. Connettete l'uscita audio della vostra fida console allo stereo, accendete il monitor e preparatevi, perché state per precipitare ancora una volta negli abissi del puro orrore di **BioHazard**.

PRIMA E DOPO

Una volta aperta la confezione di **BioHazard 3**, noterete, riteniamo con un po' di stupore, che, a differenza di quanto avveniva nel secondo episodio della serie, stavolta tutto il gioco è stato immagazzinato in un singolo CD. La cosa appare abbastanza singolare poiché, come vedremo più avanti, il gioco, sia per quanto riguarda la lunghezza totale dell'avventura che per la varietà delle situazioni proposte, non c'è sembrato per niente limitato rispetto a quanto visto in **BioHazard 2** (al cui confronto c'è parso invece di notare una presenza addirittura superiore tra FMV e filmati vari). La trama del gioco è particolarmente intricata: in pratica l'azione prende il via subito dopo la conclusione delle vicende del primo capitolo della serie. All'inizio vi troverete infatti a controllare Jill Valentine (la 23enne agente S.T.A.R.S. protagonista del primo **RE**) alle prese con gli ex-cittadini di Raccoon City, ora trasformatisi in inquietanti *zombie* a causa della diffusione del G-Virus. Ad un certo punto dell'avventura, però, la nostra eroina sarà, per così dire, messa temporaneamente fuori gioco, e da quel momento comincerete ad impersonare una *new entry*, tale Carlos Oliveira, un mercenario brasiliano membro di una truppa speciale inviata dalla famigerata multinazionale Umbrella (autrice degli esperimenti segreti che hanno dato origine a tutto il disastro) per cercare di rimettere un po' a posto le cose. Una volta che, nei panni di Carlos, sarete riusciti a compiere determinate azioni contribuendo a rimettere in sesto Jill, riprenderete il comando di quest'ultima e il gioco ricomincerà partendo proprio dal momento nel quale si era concluso **RE2**. Come avrete potuto constatare, stavolta i soggettisti Capcom paiono aver voluto mettere veramente parecchia carne al fuoco: nel terzo capitolo della serie, i fan di **BioHazard/Resident Evil**, non solo avranno l'opportunità di proseguire nell'avventura, continuando da dove si era giunti in **RE2**, ma potranno finalmente porre chiarezza su diversi retroscena finora rimasti insoluti (e capire una buona volta che fine avesse fatto la protagonista di **RE1**, Jill Valentine... dopo tutta la fatica spesa per portarla sana e salva fino alla fine del gioco!), ottenendo nuove sconvolgenti rivelazioni sui misteri di Raccoon City.

MOLTI NEMICI, MOLTO ONORE

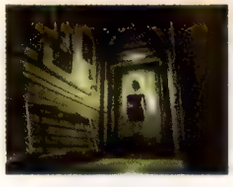
Rispetto a quanto visto nel precedente episodio il metodo di controllo della protagonista su schermo è stato leggermente riveduto. Sono stati infatti introdotti nuovi tipi

di azione (repentina rotazione di 180° sul posto, sistema di schivata degli attacchi nemici, sistema di puntamento automatico dell'arma contro l'avversario più vicino) che vi consentiranno di fronteggiare adeguatamente le orde di *zombie* che vi assaliranno (in numero assai maggiore a quanto avveniva in precedenza: in certe locazioni vi troverete a dover eliminare anche sei/otto nemici contemporaneamente) nel corso dell'avventura. A proposito degli *zombie*, va detto che questi, oltre a godere adesso di una caratterizzazione più curata e per così dire "realistica" (noterete che parecchi si differenzieranno tra loro non solo per l'aspetto fisico, ma anche per il comportamento che terranno di volta in volta nei vostri confronti), sono stati anche dotati mediamente di una maggiore aggressività e di una migliore intelligenza artificiale: alcuni si fingeranno inizialmente "morti" (passateci il termine anche se non sarebbe proprio adattissimo considerando che stiamo parlando di *zombie*...) per poi risvegliarsi improvvisamente al vostro passaggio, altri vi si precipiteranno subito addosso senza troppi complimenti (e con movimenti molto meno lenti e "oziosi" di quanto avveniva in passato), altri ancora, dopo un iniziale apparente disinteresse, vi attaccheranno con incredibile ardore. In **BioHazard 3**, similmente a quanto avveniva nel secondo episodio della serie (nel quale, se ricordate, durante tutto il corso dell'avventura venivate braccati da una specie di Golem particolarmente tenace nel darvi la caccia), è pure presente un nemico ricorrente, ovvero una specie di boss che, particolarmente resistente ai vostri attacchi, continuerà a ripresentarsi sui vostri passi durante tutto il gioco. La cosa singolare ed allo stesso tempo inquietante è che stavolta Nemesis (questo il nome del nemico in questione) si dimostrerà non solo assai duro da abbattere, ma anche particolarmente scaltro e intraprendente poiché, in caso di vostra fuga, ad esempio oltre la porta di qualche stanza, se non sarete stati abbastanza abili nel darvela a gambe in fretta, quello aprirà la porta oltre la quale

vi siete rifugiati e vi raggiungerà proprio quando credevate di essere ormai in un posto sicuro; inutile descrivere i sentimenti di angoscia e tensione che si possono provare trovandosi a svolgere la parte del topo durante uno di questi inseguimenti...

MUNIZIONI FAI DA TE

Da quanto detto appare evidente che gli avversari che vi troverete ad affrontare in **BioHazard 3** oltre ad essere aumentati di numero, si sono anche fatti assai più agguerriti e resistenti. In ogni caso state tranquilli, perché anche il vostro personaggio avrà a disposizione di che difendersi: il notevole arsenale sul quale avevate già potuto contare in passato è stato ulteriormente ampliato con nuove armi particolarmente efficaci (anche se noterete che, pure in questo caso, una volta in possesso della mitica Magnum, tutti i vari fucili, mitra e lanciarazzi vari vi sembreranno solo folclore...) ed è stato introdotto un nuovo interessante sistema per l'approvvigionamento di munizioni "su misura". Nell'inventario a disposizione fin dall'inizio noterete infatti la presenza di uno strano dispositivo che vi consentirà, combinando tra loro tre diversi tipi di polveri (in maniera analoga a quanto avveniva con le varie erbe verdi, rosse e blu), rinvenibili qua e là tra le locazioni, di prepararvi da soli munizioni per qualsiasi



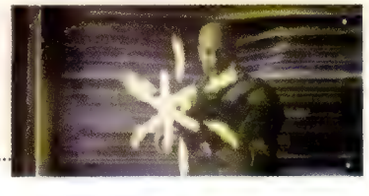
arma disponibile nel gioco. Il sistema di salvataggio (con i tamponi d'inchiostro da utilizzare nelle apposite macchine da scrivere), il sistema di stoccaggio degli oggetti raccolti (con il baule presente nelle *save room*) e il funzionamento dei vari menù per la gestione di tali oggetti sono invece rimasti del tutto invariati.

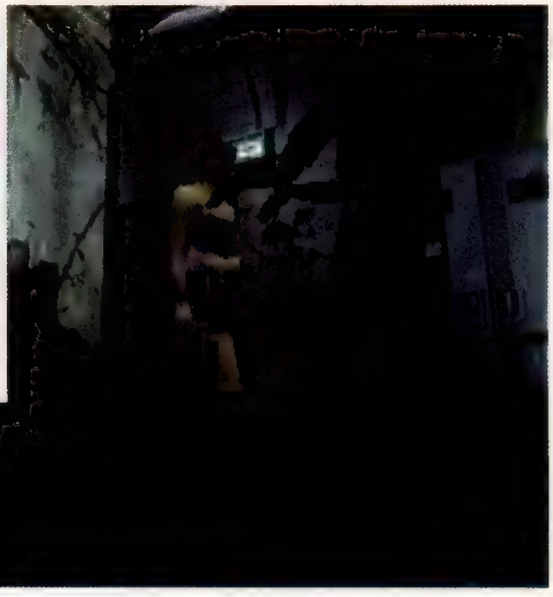
BRIVIDI...

Passando all'analisi del gioco in sé, il discorso si fa un po' complesso: innanzitutto bisogna sottolineare come in **BioHazard 3** i programmatori si siano fatti cura di inserire tutti quegli elementi che avevano contribuito a decretare il successo dei precedenti episodi della serie. L'agghiacciante senso di terrore, l'incredibile *suspense*, l'inquietante sensazione di trovarsi da soli in mezzo ad un incubo reale, aleggiano anche stavolta in ogni momento dell'avventura.

AD UN CERTO PUNTO DELL'AVVENTURA LA NOSTRA JILL VALENTINE SI TROVERÀ AD ESPLORARE (PER FORTUNA SOLO DI SFUGGITA...) LA STAZIONE DI POLIZIA TEATRO DI ALCUNI DEGLI AVVENIMENTI DEL SECONDO EPISODIO DELLA SERIE.

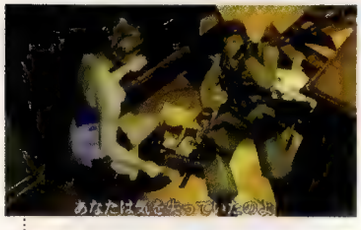
UNA VOLTA TERMINATO IL GIOCO AVRETE A DISPOSIZIONE UNA MODALITÀ SEGRETA (*THE MERCENARIES: OPERATION MAD JACKAL*) NELLA QUALE, NEI PANNI DI UNO DEI TRE MERCENARI CHE AVRETE INCONTRATO NEL CORSO DELL'AVVENTURA, POTRETE DEDICARVI A BLASTARE *ZOMBIES* IN QUANTITÀ INDUSTRIALE.





A SECONDA DEL LIVELLO DI DIFFICOLTÀ SCELTO, IL VOSTRO PERSONAGGIO AVRÀ A DISPOSIZIONE UN DIVERSO NUMERO DI *SLOT* PER IL TRASPORTO DI ARMI ED OGGETTI.

GLI ENIGMI, PURTROPPO, SONO ANCORA PIUTTOSTO ELEMENTARI, E COMUNQUE A MIGLIA DI DISTANZA DAI VERI E PROPRI SPACCACERVELLO VISTI IN SILENT HILL.



LA PRESENZA DI SCRITTE IN SOVRIMPRESSIONE IN GIAPPONESE LIMITA SOLO MINIMAMENTE LA FRUIBILITÀ DELLA NARRAZIONE, PER FORTUNA.

OVVIAMENTE PURE QUESTA VOLTA, UNA VOLTA CONCLUSO IL GIOCO, POTRETE "DIVERTIRVI" NELLA RICERCA DI NUOVE *MISE* DA FAR INDOSSARE ALLA PROTAGONISTA...

Se i primi capitoli di **Resident Evil** vi erano piaciuti perché, forse per la prima volta in vita vostra, vi era capitato di provare grazie a un *videogame* sentimenti quali la paura e l'angoscia, nemmeno stavolta resterete delusi. Dove sta il problema quindi? Il fatto è che nella realizzazione di **BioHazard 3**, Capcom ci è sembrata puntare, sotto certi aspetti, al risparmio, al fine di ottenere un prodotto certamente valido, ma con il minore sforzo possibile. Durante i primi momenti di gioco è fortissima infatti la sensazione di "già visto" e "già fatto" che vi assalirà mentre comincerete a girare per le desolate vie di Raccon City, abbattendo qualche *zombie* qua e là: graficamente il titolo pare non aver beneficiato di alcun miglioramento rispetto a quanto visto nel secondo episodio della serie ed appare quindi chiaro come ad un primissimo impatto il gioco possa risultare un po' deludente. Col senno di poi, il consiglio è però quello di non farsi assolutamente ingannare dalle apparenze: nonostante lo scetticismo iniziale dettato dagli elementi cui appena fatto cenno, ci è capitato di non dover trascorrere più di un'ora con il *pad* in mano per ricadere daccapo, come le altre volte, nella sindrome da **Biohazard**-mania. Appena vi troverete a dover sfuggire all'imboscata del primo nemico un po' tosto e ad ottenere i primi elementi utili nella ricostruzione del mosaico dell'avventura, dovrete ogni volta far violenza a voi stessi per riuscire a staccarvi dal monitor prima della fine del gioco...

HOW LONG?

Per quanto riguarda la longevità, da sempre punto dolente in titoli di questo genere, va detto che, nonostante in questo caso il tempo richiesto prima di riuscire a vedere la *ending sequence* non sia particolarmente elevato (comunque nella media degli altri **RE**: per completare il tutto una prima volta ho impiegato circa sei ore di gioco effettivo), i programmatori sono riusciti a inserire nella storia alcuni elementi che dovrebbero consentire di rendere più appetibile l'idea di rigiocare tutto daccapo più di una volta. Per cominciare, sono presenti due livelli di difficoltà (*Heavy* e *Light Mode*) che si differenziano, oltre che per le capacità di offesa dei nemici, per la diversa dotazione di armi, munizioni e tamponi di inchiostro per il salvataggio e via dicendo. In secondo luogo, a differenza di quanto avveniva in passato, noterete che stavolta, tra una partita e l'altra, verrà ogni volta mutata la posizione di parecchi oggetti (non solo munizioni e razioni di energia, ma pure oggetti chiave) con conseguente perdita, per l'utente, di importanti punti di riferimento. Oltre a questo, grosse novità sono rappresentate dal fatto che nel corso dell'avventura sono stati introdotti alcuni bivi, che, a seconda della scelta da voi effettuata, andranno ad influenzare alcuni eventi successivi; in secondo luogo, noterete che, rigiocando più volte il titolo dall'inizio dopo averlo già concluso, vi saranno rivelati in ogni occasione particolari e retroscena completamente nuovi che daranno origine in successione ad un notevole numero di finali differenti. Conclude il tutto la classica pletora di costumi segreti/armi nascoste/modalità speciali tanto cari ai fan della serie. In definitiva **BioHazard 3**, nonostante qualche perplessità in merito alla mancanza di veri e propri miglioramenti, rispetto al passato, a livello di realizzazione tecnica, non tradisce per niente le aspettative e si conferma in assoluto un ottimo prodotto, probabilmente il migliore nel proprio genere. Un titolo quindi consigliatissimo: soprattutto se quello di cui sentivate la mancanza erano quei simpatici brividi lungo la schiena che solo i cari vecchi *zombie* di Raccoon City erano in passato riusciti a farvi provare...

Igor Berzi

VOTO **91%**

BG games
DISTRIBUZIONE VIDEOGIOCHI

BG GAMES Via Palazzolo, 23/F - 24122 Bergamo
Tel. 035/226732 - Fax 035/4178525

PlayStation

Dreamcast

NINTENDO 64

GAME BOY COLOR

IMPORT JAPAN-USA

(: Tifal :)

DISTRIBUZIONE

Distribuzione giochi e console. Richiedi il tuo listino prezzi rivenditore.

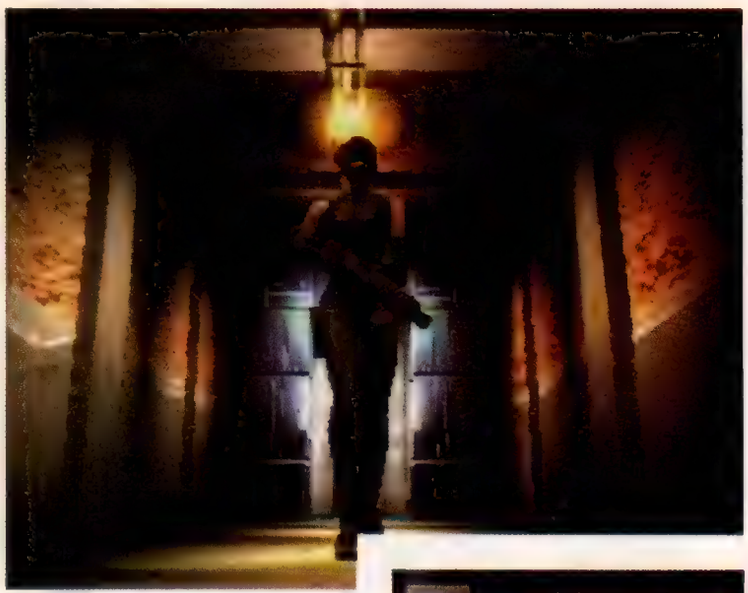
Tutti i migliori giochi per console.

Se non lo trovi da noi, forse... non esiste!

TUTTI I MARCHI RIPORTATI APPARTENGONO AI LORO LEGITTIMI PROPRIETARI

DINO **CRISIS**

Tutti quanti, o quasi, hanno visto *Jurassic Park*. Tutti quanti hanno giocato a **Resident Evil** e forse al suo seguito. **Dino Crisis** accorpa le due esperienze e vi permette di ammazzare dinosauri a colpi di fucile a pompa...



LE FONTI DI ISPIRAZIONE PER I *GAME DESIGNER* DI DINO CRISIS SONO SINCERAMENTE OVVIE ANCHE DOPO CINQUE MINUTI DI GIOCO...

Versione:	Europea
Casa:	Capcom
Sviluppatore:	Flagship
N°Giocatori:	1
Genere:	Azione/Avventura

SE FOSSI CERTO DI RIVOLGERMI A UN pubblico di lettori che hanno provato o visto **Resident Evil**, potrei evitare *in toto* di descrivere la meccanica di gioco del nuovo prodotto Capcom, ma non disponendo di doti medianiche o dati Istat affidabili procederò comunque: come nel capolavoro *horror*, ci troviamo di fronte ad un *action/adventure* esplorativo in terza persona, che ci mette nei panni di una simpatica donzella dal dimesso nome di Regina. Costei, come si evince dalle schermate introduttive, ha il compito di recuperare il fantomatico Dr. Kirk, un sapiente scienziato impegnato nella ricerca di una nuova e strabiliante fonte di energia pulita. Il pizzico di giallo è dato dal fatto che il buon dottore si supponeva morto in un incidente legato in qualche modo al genere di esperimenti che stava conducendo: il fatto che su Ibis Island stia lavorando in piena salute a qualche nuovo genere di progetto, non è propriamente in linea con le aspettative governative. Proprio per questo una *task-force* di quattro elementi viene spedita sull'isola a recuperare lo scienziato. E qui entriamo in gioco noi. Appena arrivati all'installazione cominciano le strisciate di sangue per terra, i rumori inquietanti che rompono un silenzio tombale e amenità sul genere, e un congruo numero di domande si affolla nella mente di Regina: dove sono le guardie? Chi ha ucciso le poche rimaste? Che ne è stato del Dr. Kirk? Cos'è questo strano lucertolone di sei metri con le zanne di dodici centimetri? Perché ho solo una pistola 9 mm e non un lanciamissili? Questo è in sostanza **Dino Crisis**.

GUARDA COME DONDOLO...

La recente *new wave* di motori grafici per PlayStation ha consentito l'abbandono degli sfondi pre-renderizzati usati per la prima volta da **Resident Evil** in favore di ambienti costruiti dinamicamente per via poligonale, come in **Metal Gear Solid**, **Silent Hill** e ora in **Dino Crisis**. Il grande vantaggio di questo approccio consiste nella possibilità di realizzare cambi di inquadratura in tempo reale, che aggiungono un *pathos* eccezionale al gioco. Chi ha visto **Silent Hill** sa bene quanto certi cambi di campo o spostamenti del punto di vista giovino all'immersività dell'esperienza ludica. **Dino Crisis** non abusa dell'opzione, e tende a sfruttarla solo nelle fasi particolarmente concitate o significative, limitandosi per il resto del tempo a inquadrature fisse, che non fanno rimpiangere l'approccio di **Resident Evil** grazie alla sapiente realizzazione di *texture* e alla complessità degli ambienti. Come detto, lo scopo del gioco è recuperare il Dr. Kirk, ma via via che la trama si dipana si scoprono dettagli per lo meno sospetti, in genere leggendo appunti e opuscoli di multiforme origine disseminati per la

base. Le scritte a video, nella versione italiana, sono localizzate, mentre il parlato, decisamente fondamentale per calarsi nella parte di una bella rossa circondata da velociraptor, rimane in lingua inglese, e spesso risulta di comprensione non immediata, complice un *mixing* non esaltante con gli effetti, il cui volume piuttosto alto spesso copre le frasi. Non essendo presenti sottotitoli, sta all'abilità del giocatore l'interpretazione di questi messaggi, in genere però non determinanti quanto quelli scritti per la soluzione degli enigmi. Al qual proposito vale la pena di sottolineare che, per quanto abbiamo potuto verificare, non ci si allontana più di tanto dallo stile di **Resident Evil**, anche se in effetti la complessità generale è maggiore. Per quanto concerne le sezioni di combattimento, ancora una volta **Resident Evil** fa da maestro. Scappare se possibile, scaricare fiumi di piombo in quel dannato rettile se la porta è troppo lontana: questa la regola madre. Le munizioni non abbondano, ma è presente un'evoluzione della possibilità, già presente in **RE**, di unire più oggetti insieme, che può tornare talvolta utile: mescolando le giuste proporzione dei numerosi agenti chimici in nostro possesso, possiamo ottenere frecce anestetiche più o meno efficaci, in grado di mandare a nanna le lucertolone per una fuga strategica. Ma attenzione: le bestiacce dimostrano più spirito degli *zombie*, in quanto una volta risvegliatesi potrebbero inseguirvi anche da una stanza all'altra!

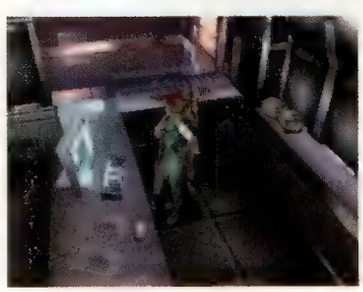
Purtroppo il ritornello di questa recensione è "come in **RE**": spiace a dirsi, ma questo **Dino Crisis** è proprio una spudorata copia dell'orrore di Raccoon City, la cui precisione replicativa arriva al punto di mostrare una porta che si apre e chiude ogni volta che si cambia stanza. Inoltre, come già ricordato nella recensione della versione giapponese apparsa su **SPC**62, l'atmosfera complessiva non è alla pari dei cugini *horror*. Troppi i *dejavu*, troppi davvero i colpi di scena che colpi non sono perché già visti (**RE**), rivisti migliorati (**RE2**) e ri-rivisti in 3D dinamico (**Silent Hill**). Ovviamente, chi è a digiuno dei titoli citati troverà in questo **Dino Crisis** un gran gioco, in quanto grafica, sonoro, giocabilità, trovate e quant'altro sono di prim'ordine, e riesce difficile trovare difetti anche al *gameplay*, migliorato ad esempio nella gestione dei salvataggi, ora infiniti, e dell'inventario, molto ampio. Ancora: il giocatore neofita del genere rimarrà di pietra di fronte alle irruzioni inaspettate di enormi T-Rex dalle finestre, e annasperà sentendo i colpi del raptor che sta per sfondare la porta.

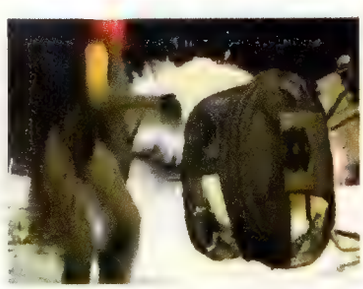
LOOK, SOUND & FEEL

Come già detto, la grafica è senza dubbio di prim'ordine: le animazioni dei personaggi e dei dinosauri sono estremamente realistiche, il numero di poligoni molto alto, così come la risoluzione. Nessun difetto di *clipping*, e *texture* ottimamente definite. Sul lato grafica, insomma, tutto da dieci e lode. Il sonoro è più che convincente: gli effetti sono puliti e convincenti, compresi i rumori dei piedini della protagonista, che cambiano a seconda della superficie calpestata. La musica è più che buona, e l'*engine* di adattamento del tenore musicale alle situazioni di gioco è davvero ottimo, e contribuisce in maniera diremmo precipua all'atmosfera. I controlli sono precisi come orologi svizzeri, e consentono di interagire con l'ambiente in maniera affatto diretta e soddisfacente. La giocabilità è ottima, considerate le premesse fin qui esposte. L'unico appunto che ci permettiamo di fare a un gioco per tutti gli altri versi ottimo è di certo la spudorata similitudine con **Resident Evil** e relativo *sequel*, somiglianza che toglie davvero parecchi punti al prodotto se chi gioca ha avuto esperienza dei giochi citati. Possiamo dire senza mezzi termini che **Dino Crisis** sembra un *data disk* di **RE** con i dinosauri al posto degli *zombie*. A parte questo, tutto a posto: in attesa di tornare a Racroon City, spappolare qualche lucertolone in italiano non può fare che bene!

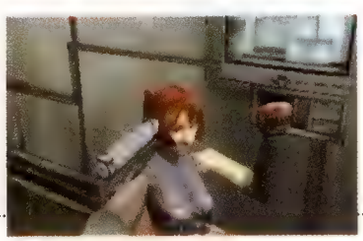
Matteo Tenca

VOTO **91%**





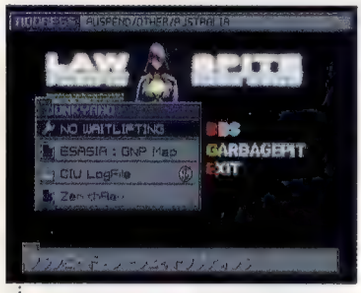
LA QUALITÀ DEI FMV È SUI SOLITI LIVELLI D'ECCELLENZA CAPCOM.



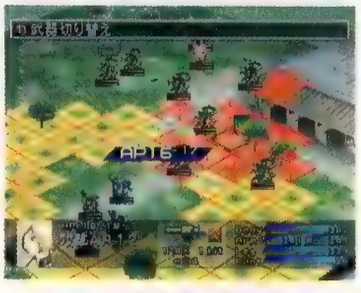
FRONT MISSION 3

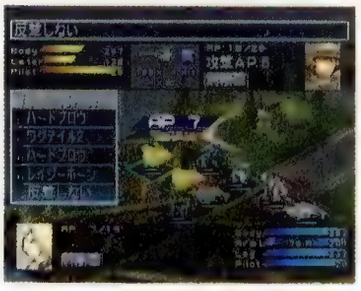
Nel 2112 il fragile equilibrio tra l'unione degli stati americani, la Cina e l'unione delle nazioni asiatiche viene improvvisamente meno a causa di un misterioso incidente. Conclusosi bruscamente il periodo di dialogo e diplomazia, la parola passa nuovamente alle armi...

Versione:	Giapponese
Casa:	Squaresoft
Sviluppatore:	Interno
N°Giocatori:	1
Genere:	Strategia



ALCUNE INFORMAZIONI PRESENTI NELLA RETE NECESSITANO DI PARTICOLARI PROGRAMMI PER ESSERE DECRIPTATE.

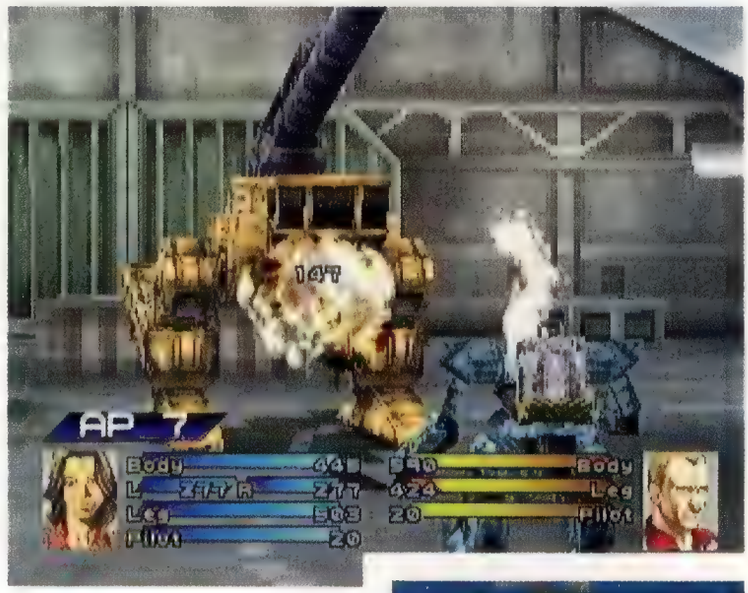




PER MOTIVI CHE VANNO AL DI LÀ DELLA nostra comprensione, **Front Mission** è l'unica saga videoludica realizzata da Squaresoft a non aver mai goduto di un adattamento occidentale: evidentemente, nonostante la popolarità della serie in patria, Square non ha mai ritenuto proficua un'eventuale distribuzione al di fuori del Giappone. Stessa sorte toccherà probabilmente anche a **Front Mission 3**, nonostante l'evidente salto qualitativo rispetto agli episodi precedenti. Non rimane altro da fare quindi che accontentarsi della versione nipponica, sperando di riuscire ad orientarsi nel mare di ideogrammi che caratterizzano l'interfaccia di gioco di **FM3**.

THE YOKOSUKA AFFAIR

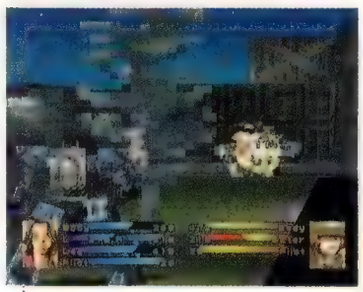
A dieci anni di distanza dalla dichiarazione d'indipendenza dello stato di Alrodesh (vicenda narrata in **Front Mission 2**), il teatro politico/militare internazionale vede l'improvviso emergere della Cina: un risultato ottenuto come conseguenza dell'abbandono da parte del governo cinese del comunismo in favore del libero mercato. La nascita di quella che viene comunemente definita "la Nuova Cina" e i recenti moti secessionisti in seno all'unione dei paesi orientali hanno reso sempre più precaria la tregua tra il blocco americano (USN) e quello orientale (OCU). La situazione è andata drasticamente peggiorando dopo un raid da parte di sconosciuti, che hanno trafugato un container nella base della JSDF di Yokosuka. La crisi politica seguita a questo fatto coinvolge due giovani studenti, Kazuki Takemura e Ryogo Kusama, il cui lavoro di collaudatori di Wanzer presso le industrie pesanti Kirishima finirà per trascinarli in un complotto internazionale, che rischia di sconvolgere totalmente l'equilibrio geopolitico terrestre. A differenza dei due precedenti episodi della saga, per **FM3** Squaresoft ha deciso di adottare un'evoluzione della trama solo in parte lineare. All'inizio del gioco è possibile scegliere tra due differenti storie a seconda di come si



risponde ad una richiesta di aiuto da parte di Ryogo: se si decide di dargli una mano, le vicende che seguiranno vi porteranno a finire tra le file dell'USN. Se invece preferite cercare vostra sorella dispersa nella base di Yokosuka, rimarrete nell'OCU. Di conseguenza troverete molti dei comprimari, che sono vostri amici nella prima evoluzione della storia, come nemici se optate per la seconda progressione della trama. Per coinvolgere maggiormente il giocatore nelle vicende narrate, sono state incrementate le fasi di dialogo che intervallano i combattimenti. La descrizione della storia si avvale inoltre di sequenze animate in tempo reale, oltre che di alcuni filmati in CG caratterizzati dalla consueta alta qualità dei *full motion* prodotti da Square.

TEN-MOU SATELLITE NETWORK

Come avveniva in passato, le battaglie sono intervallate da sezioni di gioco che consentono di preparare i propri Wanzer al combattimento. I *mech* sono infatti interamente personalizzabili: potete sostituire corpo, braccia, gambe, *backpack* (costituito da un contenitore per oggetti o da un generatore), armi ed elettronica. Quest'ultima permette di memorizzare delle abilità speciali

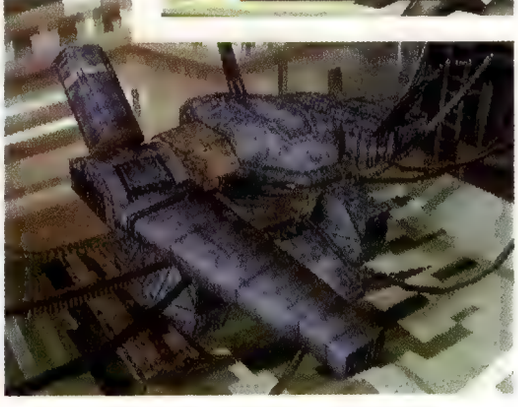


LA DIMINUZIONE DEI TEMPI DI CARICAMENTO HA PORTATO A UNA RIDUZIONE DELLA DEFINIZIONE DEGLI SFONDI.

che vengono impiegate automaticamente dal *mech* durante il combattimento. Le parti che compongono il veicolo possono inoltre essere dotate di dispositivi aggiuntivi che ne aumentano resistenza ed efficacia. Il numero di opzioni presenti in questa fase varia a seconda del luogo in cui vi trovate: se siete accampati in territorio nemico potete semplicemente modificare la configurazione dei mezzi, mentre nelle basi militari e nelle officine potete acquistare parti di *mech* e dispositivi. Durante le pause tra le battaglie è inoltre possibile collegarsi al *Ten-Mou Satellite Network*, una rete satellitare di computer che vi permette di accedere a *data base* sparsi in tutto il mondo. Tramite essa potete venire a conoscenza di importanti informazioni sul nemico e ottenere

LO SCUDO RISULTA ESTREMAMENTE UTILE PER CONTENERE IL DANNO SUBITO DAGLI ATTACCHI AVVERSARI.

DISTRUGGENDO GLI ARTI DEI WANZER NEMICI LI POTETE RIDURRE ALL'IMPOTENZA.



equipaggiamenti per i Wanzer, altrimenti inaccessibili. Mentre le notizie di carattere generale sulle nazioni e le industrie sono liberamente disponibili, l'ottenimento di dati confidenziali necessiterà l'impiego di determinate *password*. In alcuni casi questi codici di accesso vi vengono inviati via posta elettronica dai vostri amici, mentre per ottenere le parole chiave più segrete dovete investigare voi stessi all'interno della rete. Navigando tra gli svariati forum disponibili potete anche incappare in informazioni codificate: in questo caso dovete cercare in rete un *software* di decriptazione nei siti degli *hacker* e impiegarlo sui testi o sulle immagini che volete visionare. Appare evidente che, essendo questa sezione di gioco quasi interamente in giapponese, riuscire a usufruire dei vantaggi offerti dal *network* richiede una buona conoscenza della lingua nipponica oppure molta pazienza e tanto tempo da perdere. Oltre alla navigazione, la rete può essere impiegata per partecipare a simulazioni di combattimento oppure per acquistare componenti per i Wanzer. In molti casi però, la varietà delle parti per *mech* disponibili online lascia un po' a desiderare...

COMBATTIMENTI SENZA PAUSE

Dopo il poco riuscito tentativo di introdurre nella serie una meccanica di gioco in tempo reale con **Front Mission Alternative**, Squaresoft ha deciso di adottare nuovamente il classico sistema di battaglia a turni che caratterizzava i precedenti episodi. I combattimenti avvengono in un'arena di gioco interamente poligonale presentata con una visuale isometrica. Sebbene non siano stati raggiunti i medesimi virtuosismi grafici di **FMA**, il livello di dettaglio ha subito un notevole incremento rispetto al secondo episodio della serie "regolare": i veicoli presenti sulla mappa di gioco sono animati in modo meno approssimativo e molti degli elementi del fondale sono intaccabili dalle armi, vantaggio che oltre ad aggiungere maggiore spettacolarità ai combattimenti contribuisce ad incrementare il loro valore strategico. Il miglioramento più evidente è però il totale abbattimento delle fastidiose pause di caricamento che precedevano le scene di battaglia dei Wanzer. Una volta scelto il proprio obiettivo e l'arma da impiegare, la visuale di gioco si stringe sui *mech* protagonisti dello scontro, passando senza interruzioni alle sequenze animate che mostrano gli esiti del combattimento. Queste sono state rese più spettacolari e varie rispetto al passato mediante l'adozione di particolari soluzioni registiche e di diversi effetti speciali. La necessità di ridurre i tempi di caricamento ha però costretto gli sviluppatori a diminuire la risoluzione degli elementi del fondale, che presentano di conseguenza un eccessivo livello di pixelizzazione: difetto che cade comunque in secondo piano se si considera il notevole guadagno in termini di giocabilità e fluidità dell'azione, ottenuto eliminando le fastidiose pause. I miglioramenti al sistema di battaglia non si limitano solo al comparto grafico: la meccanica di gioco è stata infatti modificata allo scopo di renderla più snella e bilanciata rispetto al passato.

L'incremento del raggio delle armi balistiche, la riduzione del consumo di munizioni alle sole armi a lunga gittata ed una maggiore frequenza di apparizione delle abilità speciali hanno ridotto l'eccessiva difficoltà dei combattimenti che caratterizzavano **FM2**. Meno convincente l'adozione del *Discharge Battle System*, tramite il quale si può costringere un pilota ad abbandonare il proprio *mech:* essendo le condizioni necessarie perché questo avvenga totalmente casuali, risulta più un fastidio che un vantaggio per il giocatore. Un'ultima aggiunta degna di nota è la possibilità di impadronirsi del mezzi avversari costringendoli alla resa dopo averli ridotti all'impotenza: in questo modo è possibile ottenere Wanzer ed equipaggiamenti altrimenti non disponibili. Con **Front Mission 3** Squaresoft è riuscita nell'intento di restituire alla saga la medesima giocabilità del primo episodio, rendendo nel contempo il gioco molto più complesso e longevo. Se cercate un titolo di strategia a turni diverso dal solito *simulation RPG fantasy* e l'elevata presenza di testo in giapponese non vi spaventa, potete affidarvi senza timore a questa nuova produzione Square.

Diego Cortese

VOTO **89%**

FINAL FANTASY VIII

Squall, Zell, Selphie, Seifer e Rinoa sbarcano finalmente in Italia, e per l'occasione hanno addirittura imparato la nostra lingua! Una *chance* imperdibile per gustare a fondo le meraviglie di **Final Fantasy VIII**...

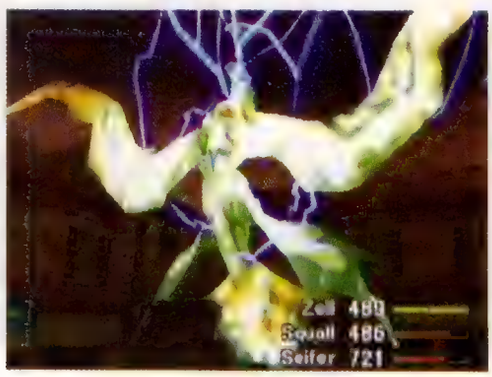
I FONDALI SONO DAVVERO SPETTACOLARI, PROPRIO COME CI SI ASPETTEREBBE DA SQUARESOFT.

Versione:	Europea
Casa:	Squaresoft
Sviluppatore:	Interno
N°Giocatori:	1
Genere:	RPG

L'ENORME SUCCESSO RISCOSSO SU scala mondiale da **Final Fantasy VII** dovrebbe essere noto ad ogni singolo videogiocatore degno di tale appellativo: le numerosissime recensioni a dir poco entusiastiche, le code davanti ai negozi e le decine di pagine dedicate da tutte le riviste del settore all'esposizione dei segreti dell'epico RPG prodotto da Square, del resto, costituiscono tuttora una prova tangibile dei favori incontrati presso il pubblico dalle avventure del coraggioso Cloud e dei suoi compari. Ciò di cui non tutti sono a conoscenza, invece, è l'elevata quantità di copie di **Final Fantasy VII** che i giocatori italiani hanno restituito ai propri negozianti di fiducia pochi giorni dopo l'acquisto, sperando in un rapido piazzamento del gioco sul mercato dell'usato con conseguente recupero di una parte del denaro speso. Sono infatti stati molti gli utenti che hanno comprato l'attesissimo prodotto Square senza neanche sapere cosa fosse davvero **Final Fantasy VII**, o addirittura senza aver mai visto un RPG di scuola nipponica; queste persone, poi, trovandosi a dover affrontare un gioco interamente in lingua inglese, caratterizzato dalla presenza di eroi graficamente stilizzati e dalla necessità di spendere diverse ore a rafforzare i propri personaggi prima di poter concludere qualcosa, hanno fatto rapidamente marcia indietro, palesando per l'ennesima volta le profonde differenze che separano i gusti dei giocatori occidentali da quelli dei cugini giapponesi.

GO WEST...

Alla luce delle informazioni appena esposte, confermate tra l'altro da parecchi rivenditori, appare sicuramente sotto una luce diversa l'occidentalizzazione voluta da Hironobu Sakaguchi per il suo **Final Fantasy VIII**; sebbene i fans più sfegatati della serie abbiano aspramente criticato quest'inversione di tendenza, infatti, l'adozione di personaggi dalle proporzioni reali, di situazioni più spettacolari e, soprattutto, di un taglio maggiormente cinematografico allargherà senza alcun dubbio la potenziale base di utenza del gioco, la cui posizione di prodotto "globale" è tra l'altro resa ancora più evidente dal processo di localizzazione effettuato per ciascuna delle maggiori nazioni europee, Italia compresa. Le fondamenta su cui poggia **Final Fantasy VIII**, in ogni caso, sono le stesse che hanno fatto la fortuna dei suoi predecessori, ovvero una fantastica caratterizzazione grafica e psicologica dei personaggi in gioco e una storia estremamente coinvolgente, in cui ai continui colpi di scena si alternano inattesi cambiamenti di fronte ed intricati *flashback*. Ciò che Sakaguchi ha profondamente modificato, soprattutto rispetto a **Final Fantasy VII**, è la struttura di gioco, completamente rivista in un sorprendente numero di settori. È stato totalmente rivoluzionato, ad esempio, l'uso delle magie, che non possono più essere acquistate o imparate, ma devono essere assimilate dai nemici o dagli appositi punti di rifornimento; ogni incantesimo viene inoltre trattato come una singola unità da immagazzinare (fino ad un massimo di 100 pezzi per ogni tipo di *spell*) o utilizzare subito dopo l'assorbimento, quasi si trattasse di una "dose monouso" di magia. Hanno abbandonato il campo anche le *Materia* impiegate dai personaggi di **Final Fantasy VII**, sostituite da un sistema denominato *Junction* che permette di unire uno o più *Guardian Force* (i mostri che venivano evocati nel settimo capitolo della serie) ad ognuno dei protagonisti; questo nuovo metodo di gestione dei propri mastodontici alleati permette di incrementarne l'esperienza e le capacità con il



procedere del gioco, ma introduce un piccolo problema relativo all'acquisizione degli stessi *GF*. Questi ultimi, infatti, in alcuni casi devono essere assimilati da determinati avversari che si presentano una sola volta nel corso dell'avventura; chiaro quindi che, dimenticando di esaminare tali nemici, si perderà la possibilità di conquistare i *GF* che essi custodiscono e che includono tra gli altri l'affascinante Siren e il potentissimo Leviathan. I vantaggi del *Junction System*, ad ogni modo, sono molteplici e possono essere apprezzati soprattutto nelle occasioni in cui ci si trova a dover modificare la composizione del *party* (occasioni molto frequenti in **Final Fantasy VIII** per via della presenza dei già citati *flashback*, in cui il giocatore è chiamato ad esercitare un ruolo attivo); in tali frangenti basta infatti spostare i GF con il loro corredo di magie da un personaggio all'altro, senza dover riorganizzare i legami tra gli incantesimi elementali e le caratteristiche fisiche del nuovo eroe di cui si deve prendere il controllo. Un ulteriore merito del *Junction System*, infine, è quello di fornire sin dal primo momento una discreta potenza ai protagonisti del gioco, in modo da evitare all'utente le tediose fasi di accumulo dei punti esperienza necessari per l'aumento di livello dei componenti del *party*.

CINEMATIC RPG

Per rafforzare la natura cinematografica di **Final Fantasy VIII** i valenti *designer* del team diretto da Sakaguchi si sono impegnati al massimo per garantire agli utenti uno spettacolo visivo di grande impatto. I fondali prerenderizzati svolgono un ruolo fondamentale in questo senso grazie all'ineccepibile modellazione degli ambienti e all'atmosfera che le locazioni riescono a creare; le sequenze in interni sfruttano una serie di inquadrature funzionali ai fini del *gameplay* e al tempo stesso assai gradevoli, mentre gli scenari esterni risultano sempre suggestivi e maestosi. I personaggi, dal canto loro, sfoggiano ottime animazioni e *texture* che sarebbero risultate fuori luogo sui vecchi modelli in stile nipponico utilizzati in **Final Fantasy VII**, ma che appaiono assolutamente perfette nel contesto del nuovo modello grafico realistico fortemente voluto da Square. Non bisogna poi dimenticare gli eccellenti effetti speciali associati all'evocazione dei *GF*, la grande nitidezza dei fondali (le uscite "fantasma" delle locazioni di **Final Fantasy VII** sono fortunatamente un ricordo) e l'audio altamente evocativo, curato anche stavolta dal bravissimo Nobuo Uematsu.

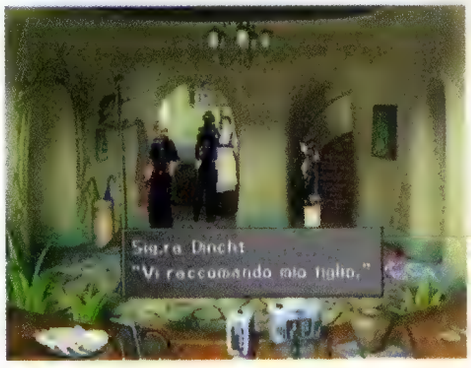
LA SEQUENZA D'ATTACCO DI SIREN EVIDENZIA UNA CURA A DIR POCO MANIACALE.

ITALIAN FANTASY VIII

Entrando nei meriti specifici della versione per il mercato italiano troviamo fortunatamente una traduzione abbastanza buona, i cui aspetti positivi superano di gran lunga l'impatto negativo degli inevitabili errori nella forma (la nostra è una lingua dannatamente complessa) e dello stile zoppicante adottato in alcune occasioni; non possono però fare a meno di destare una certa perplessità i cambiamenti operati per alcuni nomi (Ifrit, ad esempio, è inspiegabilmente diventato Ifrid) e la traduzione parziale delle magie, le cui definizioni appaiono spesso in inglese. Si ha inoltre l'impressione (ovviamente dovuta al passaggio dallo standard televisivo NTSC a quello PAL) che tutto sia un po' più lento e leggermente meno comandi, ma non si tratta comunque di un problema grave e nemmeno particolarmente fastidioso, tanto più se riferito ad un capolavoro di arte videoludica del calibro di **Final Fantasy VIII**.

Erik Pede

VOTO **95%**



IL RITORNO DI SHIVA ERA SCONTATO, COSÌ COME QUELLO DEI *GUARDIAN FORCE* PIÙ POPOLARI DI FINAL FANTASY VII.

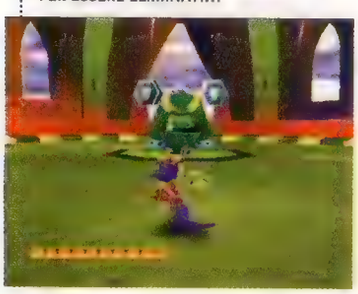
REVIEW

SPYRO 2: GATEWAY TO GLIMMER

Satiri intrappolati nella roccia, trogloditi congelati, minacciose distese di lava, abominevoli uomini delle nevi, monaci canterini e caproni infuriati: interessante la vita dei draghi...

ECCO UNA DELLE LOCAZIONI PIÙ SUGGESTIVE DELL'INTERO GIOCO: NOTARE LE MONTAGNE IN VERSIONE SEMPLIFICATA SULLO SFONDO.

I BOSS RICHIEDONO TECNICHE SPECIFICHE PER ESSERE ELIMINATI...



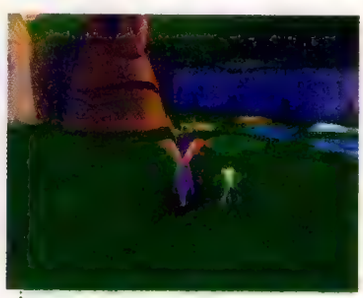
QUESTO PICCOLO IPPOPOTAMO È SOLO UNO DEI BUFFI AMICI DI SPYRO.

Versione:	Europea
Casa:	SCEE
Sviluppatore:	Insomniac/Universal
N°Giocatori:	1
Genere:	Avventura

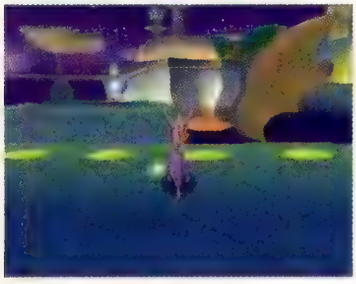
UNO DEI CAMPI PIÙ INTERESSANTI tra i tanti su cui si combatte la spietata guerra tra Sony e Nintendo è senza dubbio quello delle mascotte, da sempre riconosciute come vere e proprie portabandiera di ogni singola macchina uscita nel corso degli anni sul mercato console. A onor del vero, sin dai gloriosi giorni del NES nessuno meglio di Nintendo e dei suoi alfieri storici (Mario, Link, Yoshi, Donkey Kong, Samus Aran, Kirby e chi più ne ha più ne metta) ha saputo interpretare l'importantissimo tema di quelle che potremmo indicare come autentiche figure carismatiche, spesso e volentieri artefici da sole del successo commerciale di una macchina o di un'intera serie di giochi. E' quindi comprensibile che Sony abbia cercato di dar vita ad un *parterre* di personaggi concettualmente simili a quelli ideati da Nintendo, i cui eroi rimangono comunque assai più solidi e interessanti di qualunque Crash o Blasto. E' invece differente il discorso da fare per il draghetto viola Spyro, le cui *chance* di sopravvivenza nel sovraffollato mondo delle mascotte appaiono davvero notevoli.

FUOCO E FIAMME!
Seguendo la logica secondo la quale una squadra vincente non si cambia, **Spyro 2: Gateway to Glimmer** presenta molti punti in comune con il primo **Spyro the Dragon**, uscito nell'autunno del 1998 tra le lodi della critica e gli apprezzamenti del pubblico. La struttura di gioco, in particolare, riprende da vicino quella sperimentata dai programmatori di Insomniac con il precedente episodio della serie, al quale possono essere ricondotti elementi come la presenza di un gran numero di vite aggiuntive sparse per il mondo di gioco, la necessità di accumulare tutte le gemme disseminate all'interno di ognuno dei 30 livelli e l'utilizzo di una piccola libellula (il cui colore cambierà in base allo stato di salute del simpatico draghetto) in luogo della tradizionale barra dell'energia vitale. Anche i movimenti di Spyro, d'altra parte, sono rimasti più o meno invariati rispetto a quelli eseguibili nel primo gioco e comprendono il classico salto, la planata controllata, la carica a testa bassa e l'immancabile fiammata; sono però state aggiunte abilità speciali come il nuoto, l'arrampicata e il volo prolungato, da imparare nel corso del

L'ILLUMINAZIONE DINAMICA AUMENTA A DISMISURA L'ATMOSFERA DEL GIOCO.



QUELLI CHE VEDETE AL SUOLO SONO GLI ELEMENTI DI UN SIMPATICO *PUZZLE*.



I MOSTRI DI FUOCO NON POSSONO ESSERE ELIMINATI CON LE FIAMME E RICHIEDONO UN APPROCCIO DIVERSO DAL SOLITO.

LA VISUALE PANORAMICA È DAVVERO UTILISSIMA PER RENDERSI CONTO DELLA POSIZIONE DEI NEMICI.

NON TUTTI I MONDI VISITATI DAL DRAGHETTO SONO OSTILI E INOSPITALI, GUARDARE PER CREDERE!

gioco o conquistare per un certo periodo di tempo grazie agli appositi potenziamenti. L'ossatura di **Spyro 2: Gateway to Glimmer**, ovviamente, è identica a quella del predecessore, ma ne amplia con successo la profondità. I programmatori hanno pensato bene di conservare l'eccellente stile adottato per il *design* dei livelli di **Spyro the Dragon**, dando così vita ad una nutrita serie di mondi caratterizzati da una buona estensione (che si allarga anche all'asse verticale in numerosi casi), ma mai eccessivamente intricati; perdersi nelle affascinanti locazioni del gioco è quindi decisamente difficile (sebbene sia occasionalmente facile cadere negli infidi baratri meno visibili), sia per le dimensioni davvero azzeccate delle singole zone, che per la riconoscibilità grafica delle varie sezioni. A beneficio della varietà di gioco sono inoltre state inserite parecchie aree segrete, a cui vanno ad aggiungersi i numerosi obiettivi secondari implementati in ciascuno dei livelli; oltre ad impegnarsi nel ritrovamento di tutte le gemme, infatti, è ora possibile imbarcarsi nella ricerca di alcune particolarissime sfere, presenti in numero variabile in ogni mondo e caratterizzate dalla lodevole fantasia impiegata da Insomniac nell'ideazione delle sfide da portare a termine per il recupero degli ambiti globi verdi. A tale proposito va poi rimarcata la chiarezza con cui ogni obiettivo, sia esso primario o secondario, viene descritto dai bizzarri comprimari dell'avventura, i cui frequenti interventi rendono **Spyro 2** molto più chiaro del primo capitolo della saga, sin troppo criptico in diverse occasioni.

ADVANCED POLYGONS AND DRAGONS

Il processo di revisione del motore grafico tridimensionale a cui è affidato il compito di disegnare su schermo i mondi e i personaggi di **Spyro 2: Gateway to Glimmer** è stato molto probabilmente analogo a quello portato avanti per il *gameplay*; le innovazioni, per intenderci, non sono certo radicali, ma riescono comunque a migliorare un *engine* poligonale che si era già dimostrato eccellente con **Spyro the Dragon**. La caratterizzazione dei personaggi, ad esempio, è molto simile a quella realizzata per il primo gioco, ma risulta impreziosita da una gradevole stilizzazione delle numerose figure secondarie e da un livello di dettaglio superiore per quanto riguarda i protagonisti. La perizia dei modellatori e degli animatori è evidente soprattutto nel caso dei fluidissimi movimenti di Spyro, la cui personalità è stata nuovamente messa in mostra attraverso un *set* di curiose espressioni facciali che non si può fare a meno di trovare buffe e divertenti proprio come un anno fa. Era poi scontato il riutilizzo della tecnica dei modelli poligonali differenziati in base alla distanza dal punto di vista del giocatore, grazie alla quale il *frame rate* non subisce scossoni neanche nelle locazioni più affollate e complesse; queste ultime, poi, abbondano un po' dappertutto e sfoggiano in molti casi un'architettura quantomeno fantasiosa, la cui imponenza non fa altro che palesare i meriti del motore grafico (responsabile, tra l'altro, della gestione di una serie di eccellenti algoritmi di illuminazione dinamica, davvero suggestiva in questo gioco) a cui si può senz'altro perdonare una certa lentezza nel riposizionamento della camera dopo le rotazioni più brusche, soprattutto nella modalità denominata "passiva". Trovare altri difetti a **Spyro 2: Gateway to Glimmer** è piuttosto difficile, dal momento che le rare imprecisioni del sistema di controllo e la qualità altalenante della componente sonora non possono pesare più di tanto sul bilancio di un titolo così divertente; potrebbe invece risultare indisponente una certa tendenza alla ripetitività, comune in ogni modo alla stragrande maggioranza dei prodotti di questo tipo, notoriamente poco dotati nel settore dell'appetibilità a lungo termine. Anche alla luce di questo problema, comunque, **Spyro 2** rimane un gioco caldamente consigliato: la sua capacità di spaziare liberamente da un livello di difficoltà molto semplice ad uno sufficientemente ostico, esclusivamente in relazione agli obiettivi che si vogliono completare, lo rende adatto a fasce di utenza profondamente diverse tra loro (tanto in età quanto in abilità con il *joypad*), nel cui novero è tra l'altro possibile includere la vasta platea dei giocatori più piccoli, a cui farà piacere trovarsi di fronte alla completa traduzione in lingua italiana dei dialoghi parlati e dei testi.

Erik Pede

VOTO **90%**

REVIEW

CRASH TEAM RACING

Entrò nella parabolica in *power slide*, bilanciando due *boost* in controsterzo; persa l'aderenza delle ruote anteriori in uscita di rampa spiccò il balzo sul baratro nebbioso. Intanto, al traguardo, tre squadre d'infermieri tentavano di rianimare il suo assicuratore...

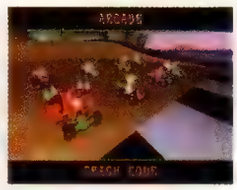
Versione:	Europea
Casa:	SCEE
Sviluppatore:	Naughty Dog
N°Giocatori:	1-4
Genere:	Guida

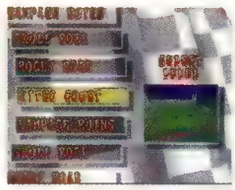
MODALITÀ PAUSA STILE CINEMA DEI PRIMORDI. UNO DEI PICCOLI TOCCHI DI CLASSE CHE RIVELANO LA CURA NELLA REALIZZAZIONE DEL GIOCO.

CTR SUPPORTA PERFETTAMENTE IL DUAL SHOCK: L'ANALOGICO SINISTRO COMANDA LO STERZO, QUELLO DESTRO ACCELERAZIONE E FRENO, LE VIBRAZIONI SONO IMPLEMENTATE EGREGIAMENTE.

QUALCHE VIDEO-AGNOSTICO AVREBBE potuto nutrire seri dubbi sull'opportunità di uno *spin-off* corsistico della serie di **Crash Bandicoot**. Tali dubbi sarebbero poi evoluti allo stadio di preoccupazione alla luce di un titolo che, senza farne mistero, mutuasse impostazione generale e tecniche base di guida dal caposcuola kartistico per eccellenza, **Mario Kart**. Eppure tale questione, apparentemente intricata, trova semplice risposta nella più indiscutibile delle argomentazioni videoludiche: la sessione di gioco. Naughty Dog partorisce ciò che potrebbe essere, secondo interpretazione, il frutto di una nietzschiana volontà di potenza, una scaltra mossa di *marketing* in favore di un'avviato *franchise* oppure una benvenuta valvola di sfogo per il troppo estro creativo. Ma questo conta indiscutibilmente poco. L'importante, come di consueto, è non distrarsi tra il secondo e il terzo semaforo rosso...

WHAT A WONDERFUL WORLD...
Benvenuti nel delirante mondo di **Crash Team Racing**. Non contate di avere tempo per formalità o preparativi di varia natura: approdate alla corte di Crash e sarete materializzati immediatamente in pista per fronteggiare orde di invasati e arsenali bellici assortiti. Le opportunità di gioco offerte da **CTR** mettono immediatamente in chiaro le intenzioni di Naughty Dog: implementare al meglio qualsiasi potenziale fonte di divertimento, non disdegnando eventuali possibilità di miglioramento o innovazione. Questi i numeri: 17 piste inizialmente disponibili, 4 arene per il *battle mode*, 5 modalità di gioco, 3 sensazioni di *deja-vu*, 4 minuti per impratichirsi con i comandi, 113 in caso di rissa tra giocatori. A vostra disposizione, prima di tutto, un canonico *Time Trial* che vi darà immediato accesso ai circuiti, permettendovi di affermarvi nella *hall of fame* o semplicemente di studiare con calma diramazioni e tornanti vari. Quindi la fondamentale modalità *Arcade* (affrontabile anche in 2p), che vi metterà invece in competizione con altri sette pirati della strada, con tre livelli di difficoltà, in una gara singola o nell'ambito di una delle quattro coppe tetrapistiche. Stesse identiche competizioni affrontabili anche nel *Versus mode*, opzione limitata però ai soli giocatori umani, e che permette devastanti sfide di gruppo tra due, tre o quattro squilibrati (con *multitap*). Da due a quattro giocatori umani (almeno prima dell'inizio della sessione di gioco) anche nel più guerrafondaio *battle mode*, fondato su combattimenti a punti da consumarsi in una delle quattro arene preposte. Chiude l'inevitabile elenco una modalità *adventure* dalla struttura marcatamente simile all'ultimo episodio di **Crash Bandicoot**, in grado di aggiungere un minimo di quella longevità per il singolo *player* che la maggior parte dei *toon-racing-games* non prevede. Un sistema di zone collegate tra loro, ognuna con un numero determinato di circuiti, vi impone





SFRUTTATE IL CANALONE DELLA SEWER SPEEDWAY PER SPICCARE BALZI IN STILE SNOWBOARD E ACCUMULARE VELOCITÀ. SOLO PER PATITI DELL'*HALF-PIPE*...

la vittoria delle competizioni per accumulare trofei o chiavi che sblocchino porte, circuiti o boss successivi. In questo frangente il numero degli obiettivi da perseguire si apre a ventaglio fino a superare le stesse potenzialità degli altri *modes*. Affrontate le piste sparse per l'isola e potrete infatti conquistare un trofeo, un gettone CTR o l'immancabile *relic*. Per il primo la storia è la solita: sarà sufficiente giungere al traguardo in prima posizione nella gara ad otto ed esultare sul podio. Discorso simile per il gettone CTR: vincete la competizione ma rammentate, pena il vanificarsi dei vostri sforzi, di raccogliere le tre lettere (C, T e R appunto) abbandonate sul tracciato dai sadici programmatori. Gara in solitario, invece, per quanto riguarda le *relics*. L'impostazione, in questo caso, è la medesima di **Crash 3**, con percorsi da completare entro un tempo prestabilito e casse blocca-cronometro sparse per ogni dove. Pochi altri eventi non canonici, previsti per sfruttare al meglio i boss e le arene disponibili, completano un *adventure* ricco di piste, di obiettivi e di qualche extra da sbloccare. Ma dicevamo della sessione di gioco...

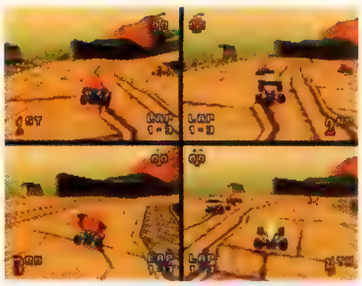
THIS IS SHANGRILA...

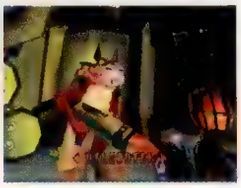
CTR è un esperienza ludica fatta di atmosfere fumettose, competizioni risolte all'ultima curva, frastuono di esplosioni e musiche in stile Warner Bros. Il lavoro compiuto da Naughty Dog appare, sotto ogni aspetto, fra i più inattaccabili compiuti su PlayStation da anni a questa parte. Un motore poligonale di assoluto livello costruisce e muove piste colorate, veloci e ricche di particolari; nessuna concessione è permessa a comodi orizzonti nebbiosi che alleggeriscano il carico computazionale o a distorsioni e scomparse di *texture*. Anche nella modalità a 4p il *frame rate* riesce a mantenersi su standard di fluidità più che apprezzabili (così come il livello di dettaglio), in modo da non pregiudicare l'irrinunciabile coinvolgimento delle sfide di gruppo. Effetti di *motion blur*, distorsioni e trasparenze arricchiscono un titolo che dal punto di vista grafico teme pochi confronti su PlayStation. Effetti sonori azzeccati e urla di giubilo o disdetta "**Mario Kart**-*style*" contribuiscono inoltre all'atmosfera da scampagnata dei Tiny Toons presente in ogni secondo di gioco, mentre struttura e *design* dei circuiti appaiono a dir poco eccellenti. La verità è questa: piste come la Polar Pass o la Sewer Speedway, e musiche come quelle della Hot Air Skyway o della Dragon Mines andrebbero mostrate e fatte ascoltare a chiunque voglia mettersi a programmare videogiochi. Stesso discorso per quel che riguarda la giocabilità. **CTR** è infatti quello che si potrebbe definire un videogioco incredibilmente *fine-tuned*. Le tecniche base di guida e il comportamento fisico dei veicoli, mutuati spudoratamente da **Mario Kart 64**, risultano perfetti in quanto a semplicità ed immediatezza. Le nuove possibilità che Naughty Dog non ha rinunciato ad implementare riescono persino ad arricchire quel modello di guida così perfettamente bilanciato partorito da Nintendo. Un misuratore di "permanenza aerea" calcola ad esempio la potenza dei vostri salti, scaricando poi tutto il guadagnato in accelerazione non appena riatterrati sulla pista. Un altro misuratore, utile anche per la partenza turbo, permette di performare accelerazioni extra nel caso di curve in derapata, sfruttando la tecnica del *power sliding*. Il tutto risolve nella drastica diminuizione di rettilinei noiosi o di curve da affrontare con poco impegno, e garantisce frenesia e coinvolgimento in ogni metro di pista disponibile. Per quanto riguarda il versante bellico vero e proprio i termini non sono dissimili: molti degli *item* presenti nei titoli dello stesso genere sono stati infatti inseriti e adattati al mondo di Crash, senza per questo rinunciare a qualche piccola aggiunta o modifica. La presenza dei *Wumpa Fruit* è l'esempio più lampante del lavoro di diversificazione tentato anche in questo campo. Raccattate un frutto e otterrete un lievissimo aumento della vostra velocità di punta, accumulatene dieci e guadagnerete il potenziamento di tutti i *power-up*. Invulnerabilità diluita nel tempo, bombe più veloci, missili più precisi *and so on*. Fulminare sulla linea del traguardo un tigrotto alla guida di un kart e sentire il suo dilaniante "miao" potrebbe toccarvi al cuore... se non foste troppo impegnati a bombardare un tenero orsetto polare...

IL *SETUP* DEL *BATTLE MODE*: È POSSIBILE SCEGLIERE IL SISTEMA DI PUNTEGGIO, FORMARE DELLE SQUADRE E SELEZIONARE GLI *ITEMS* DISPONIBILI DURANTE I COMBATTIMENTI.

UN BEL MOMENTO DEL GIOCO: ACCORGERSI DELL'ORSO CONGELATO AL CENTRO DELLA POLAR SPEED. PECCATO CHE SIA SACRIFICATO IN FAVORE DEL *FRAME RATE* NELLA MODALITÀ *MULTIPLAYER*.

E' PROPRIO VERO: NON DIRE GATTO SE NON CE L'HAI NEL SACCO...



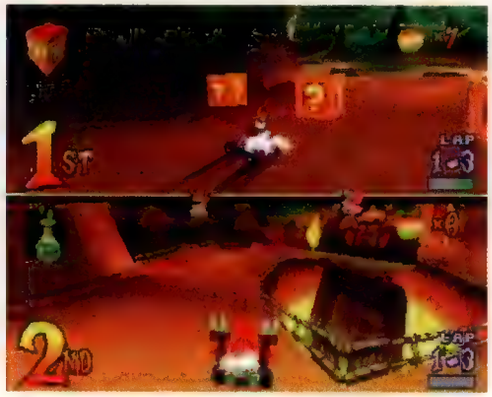


LE CONFLIT DES INTERPRÉTATIONS...

Crash Team Racing è un titolo di assoluto livello che si guadagna senza dubbio la *leadership* del genere su PlayStation. Graficamente eccellente, dotato di ottime musiche ed effetti sonori, raffinato in quanto a struttura delle piste, *items* e giocabilità, il titolo Naughty Dog arricchisce la softeca PlayStation come fecero, a loro tempo, le tre edizioni di **Crash Bandicoot**. La questione riguardante la sua superiorità rispetto al punto di riferimento **Mario Kart 64** non trova però risposta in un semplice e digitale Sì/No, ma va analizzata necessariamente su più livelli. Prima di tutto il versante grafico. In questo comparto **CTR** si presenta generalmente più colorato e ricco di particolari del titolo Nintendo, ma soccombe rispetto alla maggiore "morbidezza" delle costruzioni poligonali Mariokartiane, leggermente più fluide e veloci sullo schermo. Dal punto di vista sonoro il confronto si risolve invece in un'inevitabile parità, dovuta al fatto che in ambedue i titoli sembra di trovarsi nel bel mezzo di un *rave party* per cartoni animati. Sotto l'aspetto dei controlli è pacifico invece come le tecniche di guida di **CTR** risultino più varie e approfondite, senza per questo perdere in immediatezza ed efficacia; così come generalmente migliore può definirsi la struttura delle piste, leggermente più lunghe e articolate di quelle, comunque irrinunciabili, offerte da **MK64**. Il discorso è perfettamente opposto riguardo alle arene del *battle mode*, architettonicamente più elaborate e "strategiche" nel prodotto Nintendo, e quindi potenzialmente più divertenti. La maggiore longevità di **CTR** nelle modalità in singolo (grazie all'*adventure mode* e ad una modalità *arcade* ben strutturata) va al contrario fortemente apprezzata, ricordando però l'essenzialità, per questi titoli, del gioco in *multiplayer* (eccellente in ambedue). La giocabilità ad alti livelli dei due titoli è invece materia ardua da mettere a confronto, così come il *feeling* generale con le ambientazioni, i personaggi, gli aspetti di contorno e i piccoli particolari. In sintesi non pare possibile proporre una soluzione definitiva alla questione, risolvibile con chiarezza solo secondo le simpatie di ogni singolo giocatore. Certo, fosse possibile eliminare i rilevanti fattori affettivo-tradizionali probabilmente la disputa si risolverebbe in favore di **Crash Team Racing**, generalmente più frenetico e vario del suo antagonista. Ma questa scissione è un'opportunità offerta solo a cuori di pietra o assoluti novizi del *videogame*, non a vecchi videogiocatori con i pollici piagati e la gobba appesantita da anni di gioco matto e disperatissimo...

Ivan Fulco

VOTO **92%**



ATLANTIDE

VIA ROSSINI 43 - SEREGNO (MI)

(0362) 238.148

...da noi la PlayStation è sempre disponibile!

SONY GOLD POINT

PlayStation

PlayStation

£ 49.900

3D FIGHTING TOOLS (JAP)
ACTUA ICE HOCKEY
ACTUA SOCCER 2 (ITA)
AIR COMBAT
AIR RACE
ALIEN TRILOGY
APE ESCAPE (ITA)
ASTEROIDS (ITA)
AZURE DREAMS (USA)
BALLBLAZER CHAMPIONS (USA)
BELTROGGER 9 (JAP)
BIO FREAKS (EUR/USA)
BLAST CHAMBER (USA)
BOTTOM OF THE 9TH (USA)
BOXER'S ROAD (JAP)
BRAHMA FORCE (USA)
BRAVO AIR RACE (USA)
BROKEN HELIX (USA)
BRUNSWICK CH. PRO BOWLING
BUGGY!
BUST-A-MOVE 2
CHORO Q MARINE Q-BOAT (JAP)
COLONY WARS (ITA)
COMMAND & CONQUER
COOLBOARDERS 2
CRASH BANDICOOT
CRASH BANDICOOT 2 (ITA)
CRITICAL DEPTH (EUR/USA)
CYBER SLED (USA)
DARKLIGHT CONFLICT
DEATHTRAP DUNGEON (EUR/USA)
DESCENT (USA)
DESTRUCTION DERBY 2
DIE HARD TRILOGY
DISCWORLD 2 (USA)
DODGEM ARENA (ITA)
DOOM
DUKE NUKEM 3D
DYNASTY WARRIORS (USA)
EXPLOSIVE RACING
EXTREME SNOW BREAK
FELONY 11-79
FIFA 98 (ITA)
FINAL FANTASY 7
FIRE PANIC (JAP)
FORMULA 1 97 (ITA)
FORSAKEN
FRENZY!
G.T.A. (ITA)
G.T.A. LONDON (ITA)
G-DARIUS
GHOST IN THE SHELL (JAP)
G-POLICE (ITA)
GRAN TURISMO (ITA)
GRAND TOUR RACING (USA)
GRANSTREAM SAGA (USA)
HEART OF DARKNESS (ITA)
HELLO CHARLIE! (JAP)
HERC'S ADVENTURE (ITA)
HERCULES (ITA)
HYPER TENNIS
INDEPENDENCE DAY (ITA)
INDY 500
INTERNATIONAL MOTO X
IRON & BLOOD (USA)
ISS PRO
IZNOGOUD (ITA)
JERSEY DEVIL
JET MOTO 2 (USA)
JET MOTO 98 (JAP)
KLONOA (USA)
LIBERO GRANDE (ITA)
LITTLE BIG ADVENTURE (ITA)
LOADED
LODE RUNNER (USA)
LOST SWORD (JAP)
LOST VIKINGS 2
LOST WORLD (ITA)
MAGIC THE GATHERING
MASS DESTRUCTION (USA)
MASTERS FIGHTER (JAP)
MASTERS OF TERAS KASI (EUR/USA)
MECH WARRIOR 2 (USA)
MEDIEVIL (ITA)
MIDNIGHT RUN
MIRACLE JUMPERS (JAP)
MONACO GP 2 (ITA)
MOTO RACER
MOTOR MASH
MOTORHEAD
MR.DOMINO
N2O
NASCAR 98
NBA IN THE ZONE
NBA PRO 98
NBA SHOOTOUT 98 (USA)
NEED FOR SPEED V-RALLY (USA)
NEWMAN-HAAS RACING
NFL FULL CONTACT (USA)
NFL XTREME (USA)
NHL 98
NHL FACE OFF 97 (USA)
NHL POWERPLAY (USA)
NIGHTMARE CREATURES (USA)
NOTAM OF WIND (JAP)
OFF-WORLD INTERCEPTOR (USA)
ON SIDE (ITA)
ONE
PANDEMONIUM
PAX CORPUS
PEAK PERFORMANCE (EUR/USA)
PGA TOUR 98 (EUR/USA)
PITFALL 3D (EUR/USA)
PORSCHE CHALLENGE
PREMIER MANAGER 98 (ITA)
PSYBADECK
RAGE RACER (EUR/USA)
RALLY CROSS (USA)
RAYMAN
REBOOT (EUR/USA)
RED ALERT
RE-LOADED
RIDGE RACER TYPE 4 (ITA/JAP)
ROAD RASH
ROBO-PIT (USA)
ROBOTRON X (USA)
ROCK'N'ROLL RACING 2
ROLL CAGE (ITA)
RUNNING WILD (USA)
S.C.A.R.S. (ITA)
SAN FRANCISCO RUSH (USA)
SANGOKUMUSOU (JAP)
SENSIBLE SOCCER CLUB EDITION (ITA)
SHADOW GUNNER
SHIPWRECKERS! (USA)
SKULLMONKEYS
SLAM SCAPE (USA)
SNOW RACER 98
SOUL BLADE
SPAWN THE ETERNAL (USA)
SPECTRAL FORCE (JAP)
SPEED KING (JAP)
SPEEDPOWER GUNBIKE (JAP)
SPIDER (USA)
SUPERSONIC RACERS
TECMO SUPER BOWL (USA)
TEKKEN 2
TEKKEN 3 (EUR/JAP)
TENKA (USA)
TEST DRIVE 4 (ITA/USA)
TEST DRIVE OFF-ROAD (USA)
THUNDER TRACK RALLY (USA)
THUNDERHAWK 2
TIGERSHARK (USA)
TIME CRISIS
TOMB RAIDER
TOPOLINO (ITA)
V2000 (ITA)
VIGILANTE 8 (ITA)
VS.
WARGODS
WAYNE GRETZKY HOCKEY
WHIZZ
WILD 9 (ITA)
WIPEOUT
WIPEOUT 2097
WORLD CUP 98 (ITA)
WORLD LEAGUE SOCCER 98 (ITA)
WRECKIN' CREW (ITA)
XENOGRACY (ITA)
XEVIOUS 3D/G+ (USA)
X-MEN: C.O.T.A. (EUR/USA)
YELLOW BRICK ROAD (JAP)
ZERO DIVIDE 2 (JAP)

£ 59.900

ABE'S EXODDUS (ITA)
ABE'S ODDYSEE (ITA)
ACTUA SOCCER 3 (ITA)
AZURE DREAMS
BEAST WARS TRANSFORMERS
BUST-A-MOVE 3DX
COLIN MCRAE RALLY (ITA)
CRIME KILLER (ITA)
DARK OMEN
DEVIL DICE
FIFTH ELEMENT (ITA)
GRANSTREAM SAGA
MICROMACHINES V3 (ITA)
MORTAL KOMBAT TRILOGY
RALLY CROSS 2
RASCAL
RESIDENT EVIL 2 (ITA)
RUNNING WILD
SPAWN THE ETERNAL
STREET FIGHTER EX PLUS
T'AI FU (ITA)
TOCA TOURING CAR
TOMB RAIDER 2 (ITA)
TOTAL NBA 98
TRUE PINBALL
UNHOLY WAR
V-BALL
V-RALLY
WARGAMES (ITA)

£ 69.900

FORMULA 1 98 (ITA)
METAL GEAR: SPECIAL MISSION (ITA)

£ 79.900

ACTUA POOL
ACTUA TENNIS
ALL STAR TENNIS 99 (ITA)
ALUNDRA (ITA)
ANNA KOURNIKOVA'S SMASH TOUR 2
ARMORED CORE
ATARI COLLECTION 2
BLAST RADIUS
BLOOD LINES (TRIBAL) (ITA)
BUBBLE BOBBLE
BUSHIDO BLADE
BUST-A-MOVE 4 (USA)
BUSTER & THE BEANSTALK (ITA)
C3 RACING (ITA)
CARDINAL SYN
CASPER
CASTROL HONDA SUPERBIKE (USA)
CHESSMASTER 3D
CHILL
COLONY WARS VENGEANCE (ITA)
CONSTRUCTOR (ITA)
DARKSTALKERS 3 (EUR/USA)
DEAD OR ALIVE (EUR/USA)
DESTREGA (ITA)
DUKE NUKEM: TIME TO KILL
ELIMINATOR
EVERYBODY'S GOLF
FATAL FURY REAL BOUT
FIFA 99 (ITA)
FROGGER (USA)
FUTURE COP 2100
GEX: DEEP COVER GECKO (ITA)
GLOBAL DOMINATION
G-POLICE 2 (ITA)
GRAN TURISMO (JAP)
GUN BARL (JAP)
ISS PRO 98 (ITA/JAP/USA)
KAGERO (JAP)
KING OF FIGHTERS 95 (JAP)
KINGSLET'S ADVENTURE (ITA)
KNOCKOUT KINGS 99
KURUSHI FINAL (ITA)
LUNAR SILVER STAR STORY (JAP)
MADDEN NFL 99
MEGA MAN LEGENDS
MULAN (ITA)
MUSIC (ITA)
NAGANO
NASCAR 99
NBA FASTBREAK 98
NBA LIVE 99 (ITA)
NHL 99
NHL FACE OFF 99 (EUR/USA)
NINJA (ITA)
O.D.T.
OMEGA BOOST (EUR/JAP)
PAC-MAN WORLD (ITA)
PARAPPA THE RAPPER (ITA)
POCKET FIGHTER (JAP/USA)
POINT BLANK
POINT BLANK 2
PRO PINBALL: BIG RACE USA (ITA)
RAMPAGE WORLD TOUR 2
RED ASPHALT (USA)
RETALIATION
RIVAL SCHOOLS
R-TYPE DELTA
SENTINEL RETURNS
SIDE POCKET 3 (JAP)
SOL DIVIDE (JAP)
SPORTS CAR GT
STREET FIGHTER ZERO 2 (JAP)
SWING (ITA)
TENCHU (ITA/JAP/USA)
TEST DRIVE 5 (EUR/USA)
TIMESHOCK!
WWF WARZONE
XGAMES PRO BOARDERS (ITA)

£ 89.900

AKUJI THE HEARTLESS
BUST-A-MOVE 4
CIVILIZATION 2 (ITA)
CRASH BANDICOOT 3 (ITA)
F.A. MANAGER
HUGO (ITA)
HUGO 2 (ITA)
MIDWAY COLLECTION 2
PLAYER MANAGER 98/99 (ITA)
POCKET FIGHTER
POPULOUS THE BEGINNING (ITA)
PUCHI CARAT (ITA)
SPACE INVADERS
SPYRO THE DRAGON (ITA)
SYPHON FILTER (ITA)

£ 99.900

360 THREE SIXTY (ITA)
ACE COMBAT 2
ACTUA GOLF 3
ALIEN RESURRECTION
ALLIED GENERAL (USA)
ARCADE PARTY PACK
ARMORINES
ASTERIX
ASTERIX & OBELIX (ITA)
ATLANTIS (ITA)
B.L.U.E. LEGEND OF WATER (JAP)
BIG AIR
BISHIBASHI SPECIAL (JAP)
BLAZE & BLADE
BLOODY ROAR 2 (EUR/JAP)
B-MOVIE (ITA)
BOMBERMAN FANTASY RAC. (EUR/JAP)
BRIAN LARA CRICKET
BUGS BUNNY (ITA)
BUG'S LIFE (ITA)
BUSHIDO BLADE 2 (JAP)
CAESAR'S PALACE 2 (EUR/USA)
CAPCOM GENERATION 5 (JAP)
CAPCOM GENERATIONS 1-4
CARMAGEDDON (ITA)
CASTROL HONDA SUPERBIKE (ITA)
CHESSMASTER 2
CHOCOBO'S RACING
CIHA (ITA)
COOLBOARDERS 3 (ITA)
CRASH TEAM RACING
CRISIS CITY (JAP)
CRISISBEAT (JAP)
CROC 2 (ITA)
CYBER TIGER GOLF
CYBERBOTS (JAP)
DARK MESSIAH (JAP)
DISCWORLD 2 (ITA)
DIVER'S DREAM
DOWNHILL SHOW (JAP)
DRAGON BALL FINAL BOUT (JAP)
DRAGON BALL-Z LEGEND (JAP)
DRAGON BALL-Z ULT.BATTLE 22 (JAP)
DRIVER (ITA)
EGYPT (ITA)
ELEMENTAR GEARBOLT (JAP)
ENIGMA (JAP)
EVIL ZONE
EXCITING BASS (JAP)
F.A. FOOTBALL MANAGER
FIFA 2000 (ITA)
FIGHTING EYES (JAP)
FIGHTING FORCE 2
FIRE WOMAN MATOIGUMI (JAP)
FISHERMAN'S BAIT (EUR/USA)
FORMULA 1 99 (ITA)
FOX SPORTS: NBA 2000
FOX SPORTS: NHL 2000
G.T.A. 2 (ITA)
GAUNTLET LEGENDS
GHOST HEAD (JAP)
GRUDGE WARRIORS
GUARDIAN OF DARKNESS (ITA)
GUARDIAN'S CRUSADE (ITA/USA)
GUNGAGE
HELL NIGHT
HOT WHEELS
JADE COCOON (ITA/USA)
JAMES BOND 007
JIMMY WHITE'S CUEBALL 2
KAGERO
KENSEI SACRED FIST
KILLER LOOP (ITA)
KLONOA
KNOCKOUT KINGS 2000
LEGEND OF KARTIA (EUR/USA)
LEGO RACERS (ITA)
LEGO ROCK RIDERS (ITA)
LUPIN THE 3RD (JAP)
MADDEN NFL 2000
MARVEL SH VS. STREET FIGHTER
MASTERS OF MONSTERS (EUR/USA)
MEGA MAN BATTLE & CHASE
METAL GEAR SOLID (ITA/USA)
METAL SLUG (JAP)
MISSION IMPOSSIBLE (ITA)
MONKEY HERO (ITA)
MONOPOLY (USA)
MORTAL KOMBAT 4
MOTO RACER 2 (USA)
MUPPETS MONSTERS
MUSIC 2000 (ITA)
NAMCO MUSEUM VOL.1 (USA)
NAMCO MUSEUM VOL.3 (USA)
NASCAR 2000
NBA LIVE 2000 (ITA)
NBA PRO 99
NBA SHOWTIME
NEED FOR SPEED 4 (ITA)
NFL BLITZ 2000
NHL 2000
NO FEAR DOWNHILL M.BIKE (ITA)
OLYMPIC GAMES (USA)
OVERBLOOD 2 (ITA/JAP)
PANZER GENERAL (USA)
PANZER GENERAL ASSAULT
PARASITE EVE (JAP)
PGA GOLF
PHAT AIR SNOWBOARDING
POOL HUSTLER (EUR/USA)
POY POY 2
PRINCE NASEEM BOXING (ITA)
PRO 18 WORLD TOUR GOLF
PUSH (ITA)
PUMA STREET SOCCER
QUAKE 2
RAILROAD TYCOON 2
RAINBOW SIX (ITA)
RAT'S ATTACK
RC STUNTCOPTER
READY 2 RUMBLE
RENEGADE RACERS
RETRO FORCE
RE-VOLT
RIDGE RACER TYPE 4+JOGCON (ITA)
RISING ZAN
ROAD RASH 3D
ROGUE TRIP (EUR/USA)
RONIN BLADE
R-TYPES
RUGRATS (ITA)
SAGA FRONTIER (USA)
SD GUNDAM G CENTURY (JAP)
SD GUNDAM G GENERATION (JAP)
SHADOW MAN (ITA)
SHANGHAI TRUE VALOR
SILENT HILL (USA)
SILICON VALLEY
SMALL SOLDIERS
SOUKAIGI (JAP)
SOUL REAVER (ITA)
SOUTHPARK
SOUTHPARK CHEF'S LUV SHACK
SPEC OPS
SPEED FREAKS
SPEED RACER (USA)
SPYRO THE DRAGON 2 (ITA)
STAR WARS EP.1 MINACCIA... (ITA)
STREAK
STREET FIGHTER ALPHA 3
STREET FIGHTER COLLECTION
SUB-ZERO MK MYTHOLOGIES
SUPER ADVENTURE ROCKMAN (JAP)
SUPER PANG COLLECTION
SUPERCROSS 2000 (ITA)
TARZAN (ITA/USA)
TEST DRIVE 4x4
THEME HOSPITAL (ITA)
THIS IS FOOTBALL (ITA)
TIME CRISIS + G-CON 45
TOCA TOURING CAR 2
TOGE MAX 2 (JAP)
TOMB RAIDER 3 (ITA)
TOMBI (ITA)
TONY HAWK'S SKATEBOARDING (ITA)
TRAP RUNNER
TREASURES OF THE DEEP
TRICK & SNOWBOARDER
TRIPLE PLAY BASEBALL 2000
UEFA CHAMPIONS LEAGUE (ITA)
UEFA STRIKER (ITA)
URBAN CHAOS
VIGILANTE 8. 2ND OFFENSE (ITA)
VIVA FOOTBALL (ITA)
VR SPORTS BASEBALL 2000
V-RALLY 2 (ITA)
WAR OF THE WORLDS
WCW MAYHEM
WCW NITRO (USA)
WCW/NWO THUNDER (ITA)
WING OVER 2
WIPEOUT 3 (ITA)
WORLD CUP CRICKET 99
WWF ATTITUDE
X-FILES (ITA)
X-MEN VS. STREET FIGHTER
YEH YEH TENNIS

ALTRI $$$

ACE COMBAT 3 (JAP)
BASS LANDING + CANNA (USA)
BIO HAZARD 3 (JAP)
BRAVE FENCER MUSASHI (USA)
DINO CRISIS (ITA/USA)
FINAL FANTASY 8 (ITA)
FINAL FANTASY ANTHOLOGY (USA)
ISS REVOLUTION (ITA)
LUNAR SILVER STAR STORY (USA)
MACROSS VF-X 2 (JAP)
MONSTER RANCHER 2 (USA)
OFFICIAL F1 RACING (ITA)
PARASITE EVE (USA)
RESIDENT EVIL 2 DUAL SHOCK (USA)
SUIKODEN 2 (USA)
THOUSAND ARMS (USA)
TOMB RAIDER 4 (ITA)
WINNING ELEVEN 4 (JAP)
XENOGEARS (USA)

I PREZZI SONO VALIDI SIA IN NEGOZIO CHE PER CORRISPONDENZA

ADATTATORE UNIVERSALE+CAVO SCART+GIOCO=LIRE 99.900

OLTRE 500 GIOCHI PER LA TUA PLAYSTATION - GLI UNICI IN ITALIA!

FORMULA 1 '99

Psygnosis cambia rotta. Affidato a un nuovo team di sviluppo, **Formula 1 '99** è infatti certamente migliore del suo non tanto illustre predecessore... Non che ci volesse molto, in effetti...

Versione:	Europea
Casa:	Psygnosis
Sviluppatore:	Studio 33
N°Giocatori:	1-2
Genere:	Guida

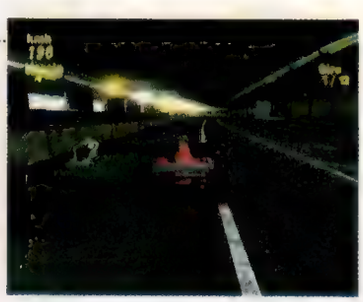
NEL GIOCO IN COPPIA LA DEFINIZIONE E LA QUALITÀ DEI FONDALI SONO LEGGERMENTE INFERIORI A QUANTO ACCADE IN SINGOLO.

SCOTTATA CON OGNI PROBABILITÀ

dalle numerose critiche piovute, peraltro giustamente, sulle ultime due edizioni di **Formula 1**, Psygnosis ha deciso di imporre un cambiamento di direzione sostanziale alla serie, apportando alcune modifiche alla struttura di gioco e affidando la realizzazione della versione 1999 a un nuovo team di sviluppatori. In realtà le differenze fra **F199** e i suoi precedessori sono abbastanza evidenti soprattutto, se non esclusivamente, nella realizzazione tecnica, mentre la struttura di gioco e l'impostazione delle varie opzioni non hanno subito particolari variazioni. Ma andiamo con ordine e cominciamo a esaminare sin dall'inizio, ovvero dalle schermate di selezione, ciò che ha da offrire **Formula 1 '99**...

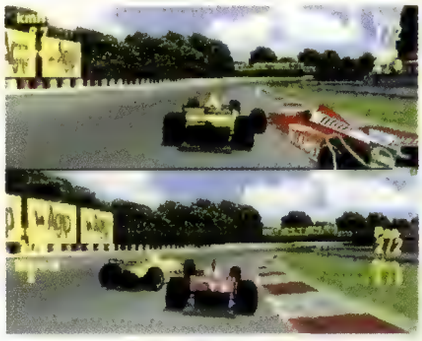
PARTENZA ANTICIPATA

Chiunque abbia giocato a un precedente episodio della serie non avrà problemi a muoversi tra le schermate delle opzioni, dato che non sono state apportate modifiche di particolare rilevanza: basta infatti una rapida occhiata per rendersi conto che, almeno per quanto riguarda le opzioni, ben poco è cambiato. Ecco quindi che al giocatore viene offerta la *chance* di partecipare a una singola gara, piuttosto che di sfidare un amico o di prendere parte a un vero e proprio campionato del mondo. Prima di iniziare a gareggiare però, ci sono ancora alcune importanti scelte da fare, scelte che influenzano in maniera evidente lo svolgimento della corsa. A seconda dell'impostazione dei parametri di gara infatti una partita può tendere più verso l'*arcade*, con la possibilità di tamponare gli avversari, tagliare curve, partire in anticipo e commettere qualsiasi sorta di irregolarità o di errore senza essere punito, oppure diventare una vera e propria simulazione in cui anche gli aspetti più marginali devono essere presi in considerazione; in pratica qualsiasi giocatore potrà trovare ciò che desidera, rendendo più o meno semplice il controllo della vettura, incre-



RISPETTO AD ALTRI TITOLI AUTOMOBILISTICI PER PLAYSTATION, L'INQUADRATURA DELLA VETTURA È MOLTO PIÙ RAVVICINATA; QUESTA INFATTI È LA VISUALE PIÙ AMPIA A DISPOSIZIONE.

mentando o diminuendo l'intelligenza artificiale dei piloti controllati dalla CPU e aggiustando altri parametri quali, ad esempio, il consumo del carburante. Il passo successivo è la selezione del pilota che, nella migliore tradizione del genere, comprende tutti i partecipanti al campionato del mondo: per alcune scuderie, come per esempio per la Ferrari, che a causa dell'incidente occorso a Schumacher ha dovuto ricorrere per alcuni Gran Premi a un terzo pilota, è poi possibile selezionare anche il sostituto, ovvero, nel caso citato, il finlandese Mika Salo. A questo punto si avvicina sempre più velocemente il momento della gara, preceduta comunque da tutte quelle sessioni di prove libere e cronometrate indispensabili sia per trovare il giusto bilanciamento della vettura che per stabilire la griglia di partenza. I *designer* di Studio 33 hanno deciso di replicare in maniera perfetta lo sviluppo di un *week-end* di gara, inserendo tutte le sessioni presenti nella realtà; per fortuna, nel caso si conosca già la pista e non si voglia perdere tempo inutilmente, si può saltare la sessione oppure aumentare la velocità con cui far scorrere il tempo, opzione utilissima soprattutto nelle prove cronometrate per cercare il momento giusto in cui scendere in pista e spendere i 12 giri a disposizione. Assegnate le posizioni sulla griglia di partenza è possibile, per un'ultima volta, eseguire un'ulteriore ora di prove, il *warm-up* mattutino pregara, in cui controllare le condizioni climatiche del tracciato e apportare le ultime modifiche alle parti meccaniche della vettura; eseguita anche quest'operazione arriva il momento della gara, preceduto da una breve presentazione con le macchine che si portano sulla griglia di partenza.



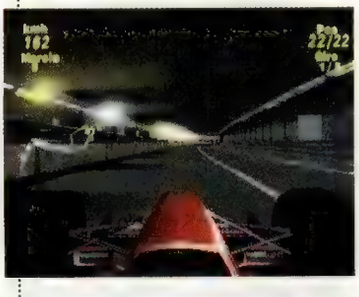
GENTLEMEN, START YOUR ENGINES

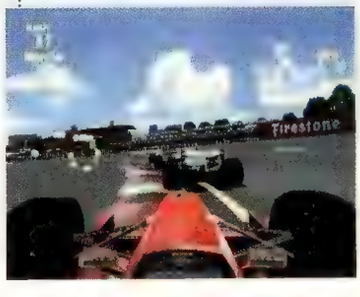
Le prime luci rosse si stanno accendendo... Ora sono tutte accese... partiti! Andrea De Adamich, ormai presenza istituzionale nel titolo Psygnosis, comincia la telecronaca snocciolando con *nonchalance* i nomi dei piloti e alcuni commenti sulle varie situazioni di gioco; lo svolgimento della gara dipende molto, a questo punto, da come sono state impostate le opzioni all'inizio della partita. Infatti a seconda delle scelte fatte la guida diventa più o meno semplice, rendendo, come già detto, il gioco più simile a un titolo *arcade* o a una simulazione. Il sistema di controllo è rimasto pressoché immutato, mentre l'intelligenza artificiale dei piloti è decisamente accresciuta, anche se alcuni eventi tendono a ripetersi con preoccupante costanza nel corso di una stagione. Capita per esempio in quasi tutte le gare che un pilota controllato dalla CPU parta in anticipo, subendo di conseguenza un "stop and go" di 10 secondi e che contemporaneamente, nelle prime fasi di gioco, un pilota esca sempre di pista, coinvolto in qualche incidente oppure per guasti meccanici. Peccato poi che, caratteristica comune anche ai suoi predecessori, **Formula 1 '99** risenta ancora di qualche piccolo problema di carattere grafico; se è vero, ed è visibile a colpo d'occhio, che le ambientazioni sono ora più ricche di dettagli e che il *bad clipping* sia stato ridotto ai minimi termini e affligga solo di rado il gioco, è altrettanto innegabile che lo *scrolling*, quasi sempre fluido nelle situazioni solitarie, mostra evidenti perdite di *frame* e diminuzione di velocità nei momenti di *bagarre* nel gruppo, o più semplicemente nei percorsi in cui i dettagli grafici sono superiori. Certo, il lavoro del nuovo team di sviluppo è stato notevole, e non si possono non apprezzare i numerosi miglioramenti apportati, ma una maggiore attenzione ai fattori velocità e fluidità, elementi indispensabili in un titolo del genere, avrebbe giovato ulteriormente. Il passo in avanti rispetto alla versione 1998 è evidente (anche perché peggiorare sarebbe stato abbastanza imbarazzante, per non dire impossibile), ma non siamo ancora giunti ai livelli qualitativi delle migliori produzioni automobilistiche su PlayStation.

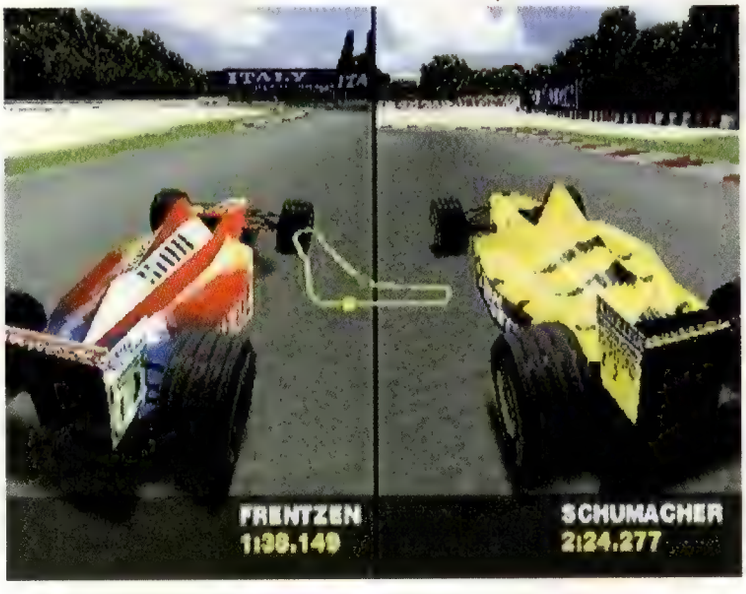
Marco Ravetto

VOTO **89%**

LE INQUADRATURE INTERNE, DECISAMENTE SPETTACOLARI, SONO ANCHE ABBASTANZA COMODE DA UTILIZZARE.







ISS PRO EVOLUTION

Il re incontrastato delle simulazioni calcistiche per PlayStation è tornato.
E dopo quest'ennesima dimostrazione di forza, il suo trono appare ancora più saldo...

L'UTILIZZO DEL *MULTITAP* CONSENTE A BEN QUATTRO AVVERSARI UMANI DI PARTECIPARE CONTEMPORANEAMENTE ALLA PARTITA.

IN QUEST'OCCASIONE LA MASSIMA CURA REALIZZATIVA È STATA IMPIEGATA ANCHE NELLA RIPRODUZIONE DEGLI STADI VIRTUALI: SONO PERFETTAMENTE RICONOSCIBILI ALCUNE TRA LE PIÙ FAMOSE ARENE DI GIOCO DEL MONDO (SAN SIRO, STADE DE FRANCE DI PARIGI E VIA DICENDO).

Versione:	Europea
Casa:	Konami
Sviluppatore:	Interno
N°Giocatori:	1-4
Genere:	Sportivo

LA SCHIERA DEGLI UTENTI PLAYSTATION appassionati di calcio è stata fin dall'inizio divisa tra i sostenitori di due principali scuole di pensiero: da una parte i fan di **FIFA** (in genere giocatori meno esperti in quanto a cultura videoludica e per così dire più facilmente impressionabili dagli "effetti speciali" caratteristici delle produzioni Electronic Arts) che, ricercando in una simulazione calcistica principalmente la perfezione di tutto ciò che sta intorno all'azione in sé (utilizzo di nomi e caratteristiche dei giocatori veramente esistenti, *data base* delle squadre aggiornatissimi, licenze ufficiali delle varie manifestazioni) hanno sempre ritenuto sacrificabile la qualità della fase giocata vera e propria. Dall'altra parte i fan di **International Superstar Soccer Pro** (per lo più utenti assai esigenti e appassionati del mondo *videogames*) che, completamente ammaliati dall'inarrivabile livello del *gameplay* della saga calcistica Konami, non si sono mai preoccupati dell'assenza in quest'ultima di elementi indubbiamente utili per aumentare il coinvolgimento del videogiocatore nell'azione, ma di sicuro non indispensabili, quali la presenza delle squadre di club, la possibilità di customizzare il più possibile gli atleti (determinandone, ad esempio, l'aspetto fisico oltre che le doti "pedatorie"), e via dicendo. Bene, direi che questo **ISS Pro Evolution** metterà d'accordo proprio tutti perché, come vedremo, stavolta, oltre a riuscire nell'impresa di migliorare ulteriormente la giocabilità di un titolo già ai limiti della perfezione, i programmatori Konami hanno introdotto, nell'ultima versione del loro capolavoro, molti di quegli elementi che hanno da sempre fatto letteralmente impazzire il fan di **FIFA**: ebbene sì, adesso anche in **ISS Pro** potrete passare tutto il tempo che vorrete a scegliere il colore della barba e dei baffi o il tipo di acconciatura dell'attaccante della vostra squadra di club preferita...

JUVE–LAZIO O TORINO–ROMA? Probabilmente per accontentare fino in fondo anche i più assidui sostenitori dei prodotti Electronic Arts, anche **ISS Pro Evolution** è stato dotato di un fantasmagorico FMV introduttivo in perfetto stile **FIFA**. Il panorama delle opzioni e delle modalità di gioco è stato ampliato ed allo stesso tempo perfezionato. Dal menu principale potrete quindi decidere se dare inizio ad una partita amichevole, un torneo con gironi all'italiana o una coppa con scontri ad eliminazione diretta, utilizzando le classiche squadre nazionali, anche stavolta composte da giocatori con nomi leggermente storpiati (per ovvi motivi di *copyright*). In ogni caso caratteristiche ed aspetto fisico rispettano in pieno i corrispettivi reali cui ogni atleta sullo schermo si riferisce: ogni calciatore quindi, nonostante venga chiamato con un nome un po' diverso dal suo originale, una volta in campo sarà sempre perfettamente individuabile nelle fattezze nelle quali siamo abituati riconoscerlo. La prima grossa novità di **ISS Pro Evolution** è costituita dall'introduzione di un nuovo tipo di torneo, denominato *Master League* nel quale, udite udite, sono state finalmente riprodotte alcune tra le più famose squadre di club a livello europeo. Nonostante anche qui i nomi reali siano stati leggermente modificati (immagino già lo sgomento dei tifosi juventini e laziali quando si accorgeranno che le loro squadre sono state in quest'occasione chiamate rispettivamente Torino e Roma...), sono perfettamente riconoscibili le rose complete della scorsa stagione. Cosa ancor più interessante è che, partecipando alla *Master League*, il team che avrete deciso di controllare sarà inizialmente costituito da giocatori sconosciuti oltre che particolarmente scarsi: starà quindi a voi, vincendo le partite del campionato e guadagnando i sufficienti crediti, costruirvi, acquistando atleti sempre più forti, la vostra squadra ideale. Posso già anticiparvi che tale modalità, già dopo poche partite, si fa talmente appassionante e coinvolgente ("caspita, se riesco a battere il Real Madrid con almeno due gol di scarto, poi avrò i soldi sufficienti per comprarmi Ronaldo o Batistuta!") che vi risulterà difficile utilizzare la vostra PlayStation per caricare qualche altro gioco prima di essere riusciti a concludere vittoriosamente almeno un campionato. Anche la sezione *Training* è stata notevolmente migliorata grazie all'introduzione del portiere avversario da usare come *sparring partner* negli allenamenti. Oltre ad esercitarvi nell'esecuzione di punizioni con barriera, calci d'angolo e calci di rigore, ora potrete quindi divertirvi anche nello studiare la maniera più efficace per saltare il portiere nelle azioni in solitaria del vostro attaccante contro l'estremo difensore (cosa che mancava nei precedenti titoli della serie). Il panorama delle opzioni è concluso da un completissimo menù per il *memory card managing* che vi consentirà tra l'altro di caricare le formazioni precedentemente salvate nel vecchio **ISS Pro** e di registrare e rivedere i replay con i vostri gol più belli. Purtroppo, per coloro che avessero già acquistato il titolo in versione giapponese, ho notato che non è possibile caricare né i campionati né le formazioni della *Master League* salvati in **Winning Eleven 4**. Sarebbe stato troppo bello (e comodo)...

BUONE NUOVE...

Rispetto alla versione giapponese (**Winning Eleven 4**) il titolo non presenta alcuna novità di rilievo: ovviamente i nomi dei giocatori e le scritte in caratteri *kanji* sono stati sostituiti e tradotti, mentre il pittoresco commentatore nipponico è stato rimpiazzato da un più "spento" *speaker* inglese (o italiano, nella versione nostrana). A livello di grafica, si nota la comparsa delle classiche bande nere orizzontali dovute al passaggio dal formato video NTSC a quello PAL. Venendo al paragone con il precedente episodio di **ISS Pro** invece, questa nuova versione, incredibilmente, fa rilevare ulteriori notevoli passi avanti sotto diversi aspetti. Pur non essendoci stati sensibili miglioramenti per quanto riguarda il *look* generale, la presenza di una nuova visuale, leggermente più lontana dal campo di gioco, allo stesso tempo fa sì che da un lato l'azione sembri ancor più simile a quanto si vede di solito nelle partite realmente trasmesse in TV e dall'altro che all'utente venga concessa una visione ancora più ampia dello svolgimento delle azioni, con effetti particolarmente gratificanti sulle possibilità di controllo del gioco. Il *gameplay* è letteralmente entusiasmante: praticamente non esiste fase di gioco del calcio reale che non possa essere riprodotta con successo anche in **ISS Pro Evolution**. Le animazioni degli atleti sono a livelli di stato dell'arte; i tocchi di classe si sprecano (es. un giocatore che ha appena segnato, ma con la sua squadra ancora in svantaggio, invece di andare a gioire sotto la curva, correrà a raccogliere il pallone in fondo alla rete per dirigersi subito a centrocampo); i modi per segnare sono numerosissimi, diversissimi gli uni dagli altri e assolutamente non standardizzati (è stato introdotta tra l'altro la possibilità di far compiere all'attaccante solo davanti al portiere una finta di tiro con immediato scarto laterale del corpo - eseguibile premendo contemporaneamente i tasti ✕ e ■ - la cui naturalezza e bellezza di esecuzione vanno assolutamente viste per essere comprese); l'intelligenza artificiale dei portieri ha raggiunto un ottimo equilibrio tra gli estremi (saracinesca o schiappa) che si vedono di solito in titoli di questo genere; gli arbitri sono perfetti nel decretare ammonizioni ed espulsioni ogni volta al momento giusto (finalmente troverete direttori di gara puntuali nell'estrarre il cartellino rosso in caso di fallo da ultimo uomo sull'attaccante lanciato a rete!). All'inizio segnare è abbastanza difficile, ma anche quando avrete acquistato una certa esperienza, noterete che l'esito delle partite non sarà mai scontato: mentre ad esempio contro un determinato avversario potrete ottenere particolare successo tentando la via del gol con cross dal fondo e conseguenti colpi di testa, noterete che la stessa tattica potrà portare a risultati pressochè nulli contro una difesa composta da atleti particolarmente abili nel gioco aereo. A questo punto direi che ogni ulteriore commento risulterebbe superfluo: con **ISS Pro Evolution** ci troviamo semplicemente di fronte a quella che può essere considerata di gran lunga la miglior simulazione calcistica per PlayStation. Di conseguenza concludo qui perché ogni altro minuto impiegato nella lettura di questa recensione, sarebbe solo un minuto sottratto alla prima delle mille partite che vi aspettano sui verdi prati degli stadi di casa Konami...

Igor Berzi

VOTO **94%**

NOTEVOLI NOVITÀ SONO STATE INTRODOTTE ANCHE SOTTO IL LATO DELLE TATTICHE DI GIOCO: ADESSO POTRETE ADDIRITTURA DETERMINARE I MOVIMENTI E LE AREE DI PERTINENZA DI CIASCUN GIOCATORE IN CAMPO.

ANALOGAMENTE A QUANTO SUCCEDE SUI CAMPI DI GIOCO VERI, ANCHE IN ISS PRO EVOLUTION SEGNARE È PIUTTOSTO DIFFICILE: SCORDATEVI QUINDI LE PARTITE CON PUNTEGGI TENNISTICI CARATTERISTICHE DI MOLTI ALTRI TITOLI DELLO STESSO GENERE.

GRAZIE ALL'APPOSITO *EDITOR* POTRETE SBIZZARRIRVI NELLA CREAZIONE DEL VOSTRO ATLETA IDEALE DETERMINANDONE (OLTRE ALLE QUALITÀ CALCISTICHE) L'ASPETTO FISICO IN OGNI PARTICOLARE: ADDIRITTURA POTRETE SCEGLIERE TRA UNA DECINA DI ACCONCIATURE E CINQUE O SEI TIPI DI "PIZZETTO" DIVERSI!

THIS IS **FOOTBALL**

Il concorrente più pericoloso per la serie **Winning Eleven** arriva quest'anno dai programmatori europei alle spalle dell'ottimo **Total NBA**. Saranno riusciti a passare dal basket al calcio senza inconvenienti?

LE POSSIBILITÀ DI PERSONALIZZAZIONE SONO DAVVERO SORPRENDENTI.

Versione:	Europea
Casa:	SCEE
Sviluppatore:	Team Soho
N°Giocatori:	1-8
Genere:	Sportivo

IL FATTO CHE THIS IS FOOTBALL SIA stato definito come il progetto più rilevante e più ambizioso mai portato avanti dai programmatori interni della divisione europea di Sony Computer Entertainment dovrebbe dirla lunga sull'importanza delle simulazioni calcistiche nel Vecchio Continente. Essere in grado di reclamare una posizione di supremazia in questo delicato settore, del resto, garantisce senza ombra di dubbio una posizione di estremo prestigio e, soprattutto, introiti a dir poco colossali, come sembra aver capito da anni Electronic Arts che con la sua interminabile serie **FIFA** ha sino ad oggi capitalizzato l'attenzione dei giocatori europei, inspiegabilmente meno sensibili alle delizie della saga **Winning Eleven** (**ISS Pro** sul nostro mercato) di quanto non lo siano i raffinati utenti nipponici. Sony, in ogni caso, sembra essersi stancata di stare a guardare e, con l'apporto degli sviluppatori di quello che può ancora essere definito come uno dei migliori giochi sportivi di tutti i tempi (**Total NBA**, ovviamente), ha deciso di tentare l'assalto all'egemonia di Electronic Arts e Konami; i risultati, a dire il vero, sono stati leggermente inferiori alle aspettative, ma per essere un esordio nel difficile settore calcistico **This Is Football** non è certo da buttare via.

GIGGS SI INVOLA SULLA FASCIA...

Il primo aspetto che colpisce in una simulazione di questo tipo è senz'altro quello grafico, e sotto questo punto di vista **This Is Football** è artefice di una prestazione caratterizzata da un certo numero di alti e bassi. All'assoluta eccellenza degli enormi stadi poligonali gestiti senza affanno dal motore tridimensionale non corrisponde infatti un'adeguata selezione dei colori su schermo, un po' troppo carichi per poter aspirare ad una qualsivoglia forma di fotorealismo; l'incidenza di questo difetto sul livello qualitativo generale è chiaramente minima, ma riesce comunque ad infastidire a sufficienza in più di un'occasione. Sono invece molto buone quasi tutte le animazioni che, pur soffrendo in diversi frangenti di una certa rigidità (i giocatori danno sempre l'impressione di essere sin troppo pesanti e massicci, se non addirittura impacciati), evidenziano un accurato procedimento di *motion capture* a cui ha fatto fortunatamente seguito un ulteriore affinamento nella fusione tra i movimenti (punto critico, tanto per fare un esempio, della serie **FIFA**); sono davvero degne di nota, in particolare, le dettagliate animazioni dei portieri e quelle relative alle cadute e agli infortuni, mentre sono quantomeno curiose le numerose movenze "accessorie" implementate dai programmatori (basti citare, a questo proposito, gli estremi difensori che finiscono in rete dopo un tuffo particolarmente impegnativo e i terzini che, vedendosi superati, chiamano inutilmente il fuorigioco). Da dimenticare le panchine, costituite da un rivestimento piatto e quasi monocromatico applicato alle relative strutture poligonali, e le *texture* impiegate per i volti dei giocatori, la cui riproduzione presenta tra l'altro alcune inesattezze; discreti, infine, gli effetti di luce e i particolari marginali come la pioggia e le animazioni delle reti, sempre estremamente credibili.

L'ATTENZIONE PER I DETTAGLI È SEMPRE EVIDENTE: QUI I GIOCATORI SI PREPARANO FACENDO *STRETCHING*.

...E YORKE SCARICA IL TIRO! GOAL!

Superato il primo impatto con il motore grafico, ciò che conta davvero in una simulazione calcistica è l'impianto di gioco vero e proprio, formato dal sistema di controllo e dall'intelligenza artificiale dei giocatori in campo. Per quanto riguarda il primo fattore, ovvero l'interazione tra l'utente e il gioco, **This Is Football** propone una gestione degli atleti molto completa, parzialmente rovinata purtroppo da alcune banali distrazioni dei programmatori. Questi ultimi hanno posto la sempli-

ANCHE NELLE SITUAZIONI AFFOLLATE COME QUELLA QUI SOPRA IL *FRAME RATE* SI MANTIENE STABILE.

IL CONTROLLO SUI REPLAY È SUFFICIENTE, MA NON MOLTO SPETTACOLARE. PECCATO.

cità e l'intuitività alla base del sistema di controllo e hanno fatto in modo di ottenere un gran numero di diversi tipi di passaggi, contrasti, finte e movimenti senza palla mantenendo comunque al minimo la complessità delle manovre da eseguire sul *joypad*; è inoltre possibile prodursi in accelerazioni costanti o esplosivi scatti con spostamento della palla in avanti, sebbene l'efficacia di questo tipo di movimento a sorpresa sia in realtà vanificata dal particolare posizionamento dei difensori gestiti dalla CPU. Stessa sorte subiscono spesso e volentieri i passaggi, che non essendo automatici richiedono l'intervento dell'utente in fase di recupero della palla; il problema, in questo caso, è costituito dall'eccessiva inerzia nell'aggancio della sfera da riguadagnare, che sminuisce un sistema altrimenti interessante e costringe a fare ricorso ai passaggi in profondità nella maggior parte delle azioni offensive. I tiri, che delle giocate in attacco costituiscono in fin dei conti la parte più importante, sfruttano un ottimo sistema di gestione dell'effetto, la cui natura può comunque risultare inizialmente poco intuitiva; è inoltre sufficientemente funzionale e preciso il cambiamento manuale del giocatore attivo, mentre appare poco marcata la differenziazione velocistica tra gli atleti in campo (che risulta invece fondamentale nella serie **Winning Eleven**).

LA FOLLA SEMBRA IMPAZZITA!

Il settore in cui i programmatori di **This Is Football** sembrano aver profuso meno sforzi è purtroppo quello dell'intelligenza artificiale. Nonostante la bravura dei portieri (fortissimi sui tiri da fuori area, molto meno abili su quelli da distanza ravvicinata) e una certa coerenza nel mantenimento delle posizioni da parte dei propri compagni di squadra, la costante applicazione degli stessi identici schemi effettuata dalle squadre controllate dalla CPU (che commette tra l'altro pochissimi falli) finisce per rendere il gioco piuttosto facile dopo un breve periodo di assimilazione dei meccanismi di base. L'innalzamento del livello di difficoltà, inoltre, viene interamente affidato al vecchio stratagemma dell'incremento nella resistenza ai contrasti dei giocatori avversari: vedere il buon vecchio Marocchi che salta tre attacchi di fila da parte del mastodontico Jaap Stam non aiuta certo la credibilità della simulazione (con tutto il rispetto per l'inappuntabile Marocchi), che sotto questo aspetto avrebbe potuto essere più curata. Contribuiscono comunque ad innalzare il livello qualitativo del gioco interessanti fattori come la buona disponibilità di schemi e strategie, le numerosissime opportunità di personalizzazione, la presenza di parecchie competizioni europee ed internazionali e la possibilità di prendere il controllo di un gran numero di squadre, arricchite da giocatori dotati di nomi reali e statistiche specifiche per ogni singola caratteristica importante ai fini delle prestazioni in campo. C'è poi una telecronaca abbastanza tempestiva e competente, affidata a Bruno Longhi, che rischia però di diventare ripetitiva dopo qualche partita, mentre bisogna registrare una certa mancanza di "potenza" da parte della folla (le cui reazioni dipendono dall'andamento della partita) e degli effetti sonori. **This Is Football**, in fin dei conti, è senza dubbio un prodotto discreto, che non riesce però a fare giustizia all'altisonante titolo scelto da Sony. Non aspettatevi, in altre parole, di giocarlo in eterno...

Erik Pede

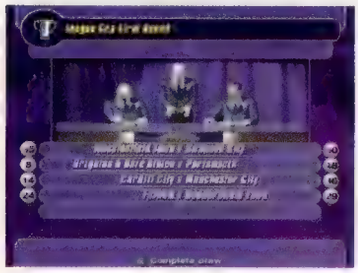
VOTO **80%**

REVIEW

LMA **MANAGER**

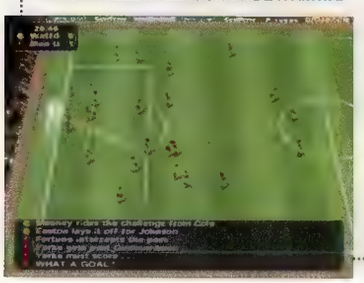
Allenare una squadra di calcio non è certo semplice, figuriamoci gestire un'intera società. Se volete imbarcarvi in questa impresa, tra conti in rosso, giocatori che non rendono e sponsor che non arrivano, allora **LMA Manager** è il titolo adatto a voi...

Versione:	Europea
Casa:	Codemasters
Sviluppatore:	Interno
N°Giocatori:	1-2
Genere:	Manageriale



COSA DITE, FORSE QUESTA PICCOLA SCRITTA SUL TABELLONE ELETTRONICO STA AD INDICARE UN GOL?

UNA STRISCIA LUMINOSA SEGNALA LA TRAIETTORIA DELLA PALLA DURANTE LA PARTITA.



COME OGNI ANNO, SEGUENDO UN *trend* ormai classico nell'industria videoludica sportiva, poco prima del periodo natalizio, e in seguito all'inizio della nuova stagione agonistica, cominciano ad arrivare in redazione un numero spropositato di simulazioni sportive, siano esse edizioni rinnovate di serie già note oppure novità assolute (che in caso di successo porteranno certamente a un *sequel*...). Novembre e dicembre sono solitamente i mesi più ricchi in tal senso e, proprio per questo motivo, la concorrenza è veramente notevole: se per alcuni sport esiste però un punto di riferimento, un titolo-guida da utilizzare come metro di paragone, per altri, come per le simulazioni manageriali calcistiche, sia per la scarsa quantità di titoli disponibili, che per un livello qualitativo medio ma non eccelso, non è ancora disponibile un capolavoro assoluto. Capolavoro assoluto che non è nemmeno **LMA Manager** che, comunque, può certamente ambire al titolo di migliore produzione del genere: i programmatori di Codemasters hanno infatti svolto un buonissimo lavoro, pur non distaccandosi più di tanto dai canoni strutturali che caratterizzano questo genere di giochi. Ecco quindi che, nei panni di un *general manager* del campionato inglese (con tutte le squadre della stagione 1999/2000), il giocatore deve non solo allenare la squadra cercando di ottenere vittorie e raggiungere prestigiosi traguardi, ma anche gestire il settore societario, affrontando il mercato alla ricerca di giovani campioni (come il mitico Brocchi del Verona) e il rinnovo

E' POSSIBILE SELEZIONARE UN ALLENAMENTO SPECIFICO PER OGNI GIOCATORE DELLA PROPRIA SQUADRA.

dei contratti oltre, per esempio, alla manutenzione dell'impianto sportivo. In soccorso dei giocatori meno esperti, ma anche per soddisfare tutti quei giocatori che vogliono concentrarsi solamente sulla squadra, senza occuparsi più di tanto degli aspetti societari, è poi possibile impostare una lunga serie di parametri all'inizio della partita, delegando alla CPU alcune importanti decisioni manageriali; in questo modo l'attenzione del giocatore è concentrata tutta sulla campagna acquisti, sugli allenamenti e sullo studio delle tattiche e degli schemi di gioco da utilizzare nella partita. Una volta impostati questi parametri è il momento di valutare l'effettiva qualità del lavoro svolto (e anche dei giocatori disponibili) sul campo, affrontando qualche incontro, sia esso amichevole o di campionato: in questo settore **LMA Manager** non si distacca molto dalle altre produzioni del genere, visto che sullo schermo scorrono varie immagini di gioco, accompagnate da scritte nella parte bassa dello schermo che evidenziano ciò che sta accadendo sul campo. Alla fine dell'incontro è però possibile rivedere le azioni migliori e in questo caso la grafica tridimensionale ha permesso ai programmatori inglesi di realizzare alcune giocate invero spettacolari. Ovviamente durante l'incontro è possibile apportare modifiche alla formazione, eseguire sostituzioni e controllare le *performance* dei giocatori grazie ad alcune esaurienti tabelle che mostrano con chiarezza diverse statistiche di gioco. Ed è proprio la chiarezza uno dei maggiori pregi di **LMA Manager**: il sistema di controllo e l'impostazione a icone consentono di muoversi velocemente e senza intoppi nelle varie aree di gioco, permettendo anche ai giocatori meno avvezzi alle simulazioni manageriali di ambientarsi senza troppi problemi. In sintesi, **LMA Manager** è un titolo adattissimo ai neofiti del genere, ma che non deluderà anche i più esperti allenatori "virtuali".

Marco Ravetto

VOTO **88%**

JAPANESE & AMERICAN IMPORT

Console *Land* CLD Distribuzione

10° ANNIVERSARIO

Gruppo Computer *Land* S.r.l

CASSANO MAGNAGO (VA) Via IV Novembre, 66 Tel. 0331 281343 Fax 0331 204074
VARESE Via Magenta, 14 E-mail: cland@working.it Tel. 0332 831517

Franchising

TREVISO Viale Monte Grappa, 28/F Tel. 0422 230161

CLD Point

BORGOMANERO (NO): Big Fun Via Cellini n.4 Tel./Fax 0322 842325
COMO: Japanese Videogames Via Oltrecolle n.97 Tel.031 555827-8 Fax 031 5560091

www.consoleland.it

IL PIÙ GRANDE ASSORTIMENTO DI VIDEOGIOCHI

PlayStation · PC CD · Dreamcast · NINTENDO 64 · NEOGEO POCKET COLOR · WonderSwan · GAME BOY COLOR

ANCHE DA COLLEZIONE ::

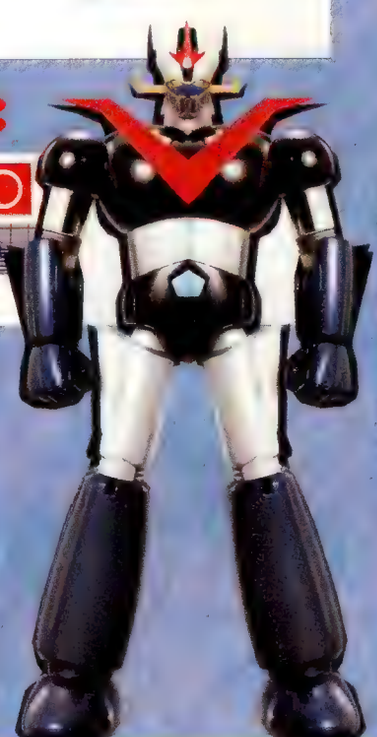
PC Engine · SEGA SATURN · SUPER NINTENDO ENTERTAINMENT SYSTEM · 3DO · SEGA · JAGUAR · NEO GEO · SEGA GAME GEAR · PC-FX

GIOCHI HENTAI PCCD

VM18

ACTION FIGURE

ACTION FIGURE DI TUTTI I MANGA E VIDEOGAMES
SNODABILI E MULTI-ACCESSORIATI
FINAL FANTASY VIII, TEKKEN 3, QUAKE, RESIDENT EVIL....



DISTRIBUTORI UFFICIALI
JAST USA (J-LIST)

CARTONI ANIMATI, T-SHIRT,, MODELLINI, GADGETS...

VENDITA AL PUBBLICO E
RIVENDITORE
FANTASTICHE CONVENZIONI
PER CD POINT

DISPONIBILI CONTRATTI
FRANCHISING

ARRIVI NOVITA' GIORNALIERI DA GIAPPONE E USA

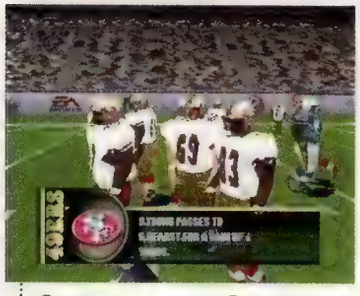
VENDITA PER CORRISPONDENZA

REVIEW

MADDEN **NFL 2000**

Puntuale come la caduta delle foglie dagli alberi, arriva con l'autunno l'ennesimo aggiornamento della serie **Madden NFL**, giunta quest'anno all'edizione 2000: semplice *update* o capolavoro sportivo?

Versione:	Europea
Casa:	Electronic Arts
Sviluppatore:	Tiburon
N°Giocatori:	1-8
Genere:	Sportivo



GRANDI, DURI E CATTIVI. PECCATO PER LE CARENZE IN DEFINIZIONE...

L'EDITOR DEGLI SCHEMI SFRUTTA UNA COMPLESSA INTERFACCIA GRAFICA.

IL 1998 È STATO SENZA OMBRA DI DUBBIO l'anno della svolta per la serie **Madden NFL**: l'attesissimo passaggio ad un motore grafico interamente poligonale ha infatti avuto l'indiscutibile merito di riportare nel presente un *franchise* che, nonostante la potenza di calcolo di PlayStation, era rimasto saldamente ancorato all'epoca dei 16-bit che ne avevano fatto la fortuna. Alla luce di tali premesse sarebbe stato lecito aspettarsi da Electronic Arts un *update* marginale per il 1999, semplicemente rivisto nelle formazioni e in altri piccoli particolari abitualmente indicati come fondamentali sui comunicati stampa, ma effettivamente ininfluenti ai fini del *gameplay*. Immaginate quindi la nostra sorpresa quando, dopo aver assistito ad una lunga introduzione in stile televisivo con tanto di musica rap scritta apposta per l'occasione, ci siamo trovati di fronte ad un prodotto estremamente evoluto rispetto al suo illustre predecessore.

I-FORMATION... STRONG... HUT!

I programmatori del gruppo Tiburon hanno lavorato sodo sullo scheletro di **Madden NFL 2000** per liberarsi dei pochi punti deboli dell'edizione 99 e hanno apportato sostanziose modifiche ad un gran numero di settori del codice alla base del gioco, ritoccato soprattutto per quanto riguarda la velocità d'esecuzione. Il ritmo generale di **Madden NFL 2000** è molto più elevato se paragonato a quello del predecessore, tanto da comportare un radicale cambiamento nella stessa struttura di gioco e nell'approccio richiesto all'utente. La

LE VISUALI ALTERNATIVE SONO PRATICAMENTE INUTILI, COME DA TRADIZIONE.

somiglianza con il vero football americano è ora decisamente più marcata, le azioni si susseguono con grande rapidità e gli uomini si muovono sul campo in modo più veloce e deciso, incrementando ulteriormente il realismo della simulazione. A voler essere pignoli si potrebbe tirare in ballo la definizione non esattamente eccelsa dei modelli poligonali impiegati per i giocatori, ma si tratta di un difetto che le animazioni degli atleti riescono tranquillamente a far passare in secondo piano. Ciascuno dei professionisti riprodotti su licenza all'interno di **Madden NFL 2000** può infatti contare su una vastissima gamma di movimenti caratterizzati da una fluidità esemplare e da un nuovo set di unioni e raccordi finalmente precisi tra un'azione e l'altra; il lavoro di ripulitura e rifinitura operato dai grafici sulle animazioni già sperimentate con **Madden NFL 99** è evidente sin dal primo istante, in particolar modo nell'esame ravvicinato delle evoluzioni più complesse in dotazione al portatore di palla negli schemi d'attacco. Azioni fondamentali come il salto del placcaggio, lo spostamento laterale, la rotazione di 180° e il tuffo in avanti sono state rese più credibili e realistiche di quanto non lo fossero in passato e sono state valorizzate dall'inserimento in un contesto ugualmente impressionante: un gran numero di stadi estremamente dettagliati e ricchi di particolari fanno infatti da cornice alle spettacolari partite di **Madden NFL 2000**, il cui livello grafico è attualmente insuperato nel campo delle simulazioni di football su PlayStation.

SCHEMI, SCHEMI E ANCORA SCHEMI: QUESTA È L'ESSENZA DEL FOOTBALL!

DIME FORMATION... PREVENT... GO!

L'*engine* poligonale non è stato fortunatamente l'unico ad essere interessato dalla sapiente operazione di aggiornamento dili-

gentemente eseguita da EA, che ha esteso la portata del proprio lavoro di affinamento al motore di gioco vero e proprio.
All'introduzione della possibilità di uscire dai placcaggi, estremamente originale ed effettivamente utilissima nel corso delle azioni più concitate, ha fatto seguito una revisione pressoché totale del sistema di controllo, afflitto nell'edizione precedente dalla classica legnosità dei titoli sportivi prodotti da Electronic Arts. La risposta ai comandi è ora sensibilmente più reattiva e precisa, gli scarti laterali sono più rapidi e funzionali e, forse per la prima volta in un gioco della dinastia **Madden NFL**, i cambi di direzione seguono immediatamente l'*input* ricevuto dal joypad, permettendo l'impostazione di corse realmente efficaci e, soprattutto, davvero esaltanti. L'esaltazione, del resto, è una delle caratteristiche migliori del gioco, la cui dinamicità è palesemente superiore a quella di **Madden NFL 99**. All'utente vengono offerte letteralmente miriadi di possibilità diverse, tanto sulla linea di *scrimmage* (pochi sport riescono a raggiungere la tensione che si vive nel football nell'arco dei pochi secondi in cui bisogna scegliere la formazione, chiamare un eventuale *audible* per ingannare l'avversario e decidere a chi lanciare la palla) quanto nel vivo delle azioni, la cui elevata intensità deriva chiaramente dalla durezza e dalla fulmineità con cui gli schemi devono essere applicati. E l'elenco delle migliorie apportate da Tiburon non finisce qui: l'esecuzione pratica delle giocate, ad esempio, è stata resa più intuitiva grazie ad un innovativo (nell'ambito della serie **Madden NFL**, s'intende) intervento grafico di differenziazione delle dimensioni degli atleti in campo; tale espediente non si limita ad incrementare il realismo visivo del gioco, ma influisce positivamente anche sul *gameplay* perché permette di individuare al volo gli uomini su cui si vuole impostare l'azione, anche all'interno delle affollatissime mischie che seguono sempre lo *snap*. Rimanendo in tema di giocate non si può dimenticare quella che Electronic Arts ha descritto come la caratteristica più importante di **Madden NFL 2000**, ovvero il completissimo *editor* di schemi. Nonostante una discreta complessità e un'interfaccia utente indubbiamente riservata ai giocatori più esperti in materia di football, l'*editor* è un'aggiunta decisamente gradita e mette in luce per l'ennesima volta la serietà con cui Tiburon ha lavorato su questo gioco, prendendo in considerazione anche il fattore longevità. La durata nel tempo di **Madden NFL 2000**, in ogni caso, sarebbe stata soddisfacente anche senza l'introduzione dell'*editor*, tante sono le possibilità di personalizzazione messe a disposizione dal quadro opzioni; le modalità di gioco, in particolare, fanno registrare il ritorno della struttura semplificata denominata *One-Button* e beneficiano dell'inclusione di un buon numero di nuove sezioni. Stiamo parlando della modalità *Arcade* (nulla di radicalmente differente dal *gameplay* tradizionale, se si escludono gli effetti grafici associati all'innesco del "turbo" e gli impatti volutamente esagerati), della completissima opzione *Franchise* (30 stagioni in cui gestire la propria squadra e impegnarsi in prima persona sul campo), della classica *Season* e dell'originale *Situation Mode* basato sulla riproduzione di determinate situazioni di gioco o, in alternativa, sulla partecipazione ad un set di partite storiche tra le migliori squadre del passato. E' davvero memorabile, infine, l'inattesa aggiunta del *Madden Challenge* che sbloccherà i numerosi segreti nascosti da Tiburon all'interno del gioco, ma solo in seguito all'esecuzione di particolari giocate che incrementeranno i punti accumulati dall'utente sulla schermata relativa a questa divertente modalità. Aggiungiamo al quadro generale un mare di opzioni (c'è davvero un livello di difficoltà o un particolare menu per ogni singolo possessore di PlayStation), degli effetti sonori di discreta caratura e una telecronaca sempre coerente e tempestiva e ciò che avremo sarà senza dubbio il football americano simulato al suo massimo livello.

Erik Pede

VOTO **90%**

LA GESTIONE DEI REPLAY È COMODA E ASSAI COMPLETA.

AZIONI CONCITATE COME QUESTE NON SONO AFFATTO INFREQUENTI IN MADDEN NFL 2000, ANZI...

REVIEW

NFL BLITZ 2000

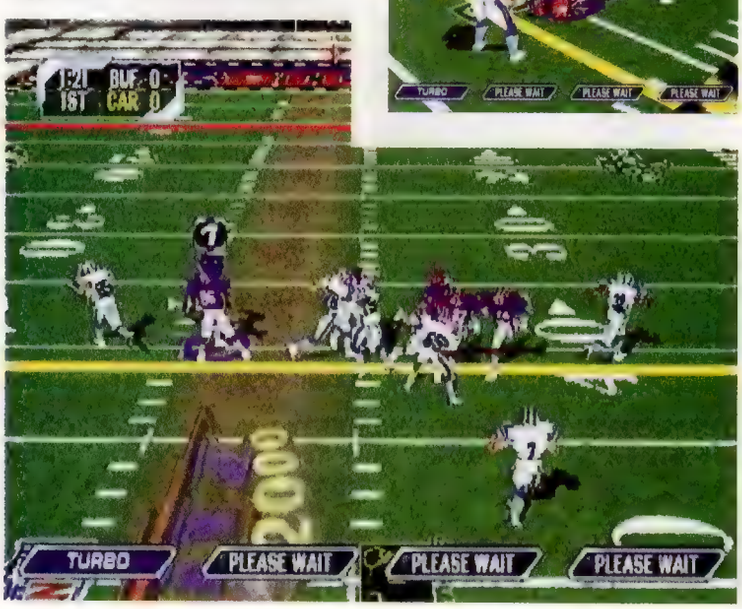
Midway prova a ripetere il successo della serie di **NBA Jam** con **NFL Blitz**. Peccato che il football non sia per nulla simile al basket...

Versione:	Europea
Casa:	Midway
Sviluppatore:	Interno
N°Giocatori:	1-4
Genere:	Sportivo

SE SIETE APPASSIONATI DI FOOTBALL americano e appartenete, proprio come il sottoscritto, a quella categoria di giocatori che apprezzano questo sport per la complessità degli schemi e per la varietà delle azioni disponibili, difficilmente troverete in **NFL Blitz 2000** molti spunti di divertimento. Il titolo di Midway, già disponibile in versione *coin-op*, mutua le idee di base dalla popolarissima saga di **NBA Jam**, prendendo le regole del football e stravolgendole, diminuendo il numero di giocatori sul campo (da undici a sette) ed eliminando qualsiasi intervento arbitrale, consentendo di conseguenza qualsiasi tipo di placcaggio, sia durante l'azione che una volta terminata la stessa. Non sono queste le uniche novità presenti dato che, nel tentativo di rendere il gioco più veloce e coinvolgente sono state aumentate le *yard* da conquistare nei quattro *down* istituzionali; invece di dieci yard infatti devono essere "raggranellate" ben 30 *yard*, fatto che costringe il giocatore a utilizzare più passaggi e meno corse. Le scelte dei programmatori sono quindi tutte indirizzate verso un'impostazione tipicamente *arcade* che però, oltre a sminuire non poco alcune caratteristiche di questo sport, mostra ben presto alcune lacune. L'eccessiva ripetitività dell'azione, sopportabile nel *coin-op*, si rivela un problema di notevole rilevanza nella versione casalinga, influendo non poco sulla longevità di un titolo divertente nelle prime partite, ma monotono a lungo andare. La discreta realizzazione tecnica, caratterizzata dalla presenza di diverse ambientazioni (alcune peraltro abbastanza scadenti) e di animazioni di buon livello non riesce però a risollevare più di tanto la valutazione di un titolo adatto più per qualche rapida partita tra amici piuttosto che per lunghi e avvincenti campionati.

Marco Ravetto

VOTO **70%**



NBA BASKETBALL 2000

Dopo **NHL Championship 2000** Fox raddoppia con la prima simulazione dedicata al basket. A quando football americano e baseball?

Versione:	Europea
Casa:	Fox Interactive
Sviluppatore:	Radical Entertainment
N°Giocatori:	1-8
Genere:	Sportivo

L'INIZIO DELLA NUOVA STAGIONE NBA è imminente e, come ogni anno, in corrispondenza di quest'evento cominciano a fioccare le prime simulazioni dedicate a questo sport. A battere tutti sul tempo stavolta è Fox Interactive con un titolo dall'approccio abbastanza classico, infarcito di filmati, statistiche e *replay*, nella tradizione che caratterizza il *network* televisivo di cui la *software house* è stretta parente. Ecco quindi, per esempio, che per ogni giocatore è presente una scheda personale in cui, oltre ad essere indicate le principali statistiche e la carriera sia universitaria che professionista, sono segnalate anche informazioni personali di discutibile utilità. Poche comunque le novità nel settore delle opzioni, così come nulle sono le novità apportate nell'impostazione strutturale della partita; il sistema di controllo è infatti abbastanza classico con giocate e schemi a disposizione che non differiscono più di tanto da quelli visti in altre produzioni del genere. La vecchia tattica dell'uno-contro-cinque, sembra ancora dare i suoi frutti, anche se l'IA dei giocatori controllati dalla CPU consente comunque di creare azioni manovrate. Non convince appieno invece la gestione dei giocatori in difesa, dato che i compagni di squadra non cercano quasi mai di stoppare la palla e non sempre si alzano per prendere un rimbalzo, con il risultato che spesso la boccia ritorna agli avversari per un secondo, e magari anche un terzo, tiro. Altro aspetto che ci ha lasciati un po' perplessi è il comportamento degli arbitri che tendono a sanzionare falli alla difesa anche in situazioni di chiaro sfondamento da parte dell'attaccante o che si esibiscono in fischi incomprensibili; certo, basta adeguarsi, ma per prevalere in un mercato così ricco di concorrenza anche questi particolari possono fare la differenza.

Marco Ravetto

VOTO **80%**

HALLOWEEN GAMES

VIA GALLUCCI, 16 41100 MODENA - TEL. 059/243696 - FAX 059/242727

TITOLI PLAYSTATION PAL	PREZZO
ABE EXODDUS italiano	L. 95.000
ACTUA POOL italiano	L. 95.000
AKUJI: THE HEARTLESS	L. 95.000
APOCALYPSE italiano	L. 95.000
ATLANTIS italiano	L. 95.000
BOMBERMAN WORLD	L. 69.000
BUG'S LIFE	TEL.
C&C RETALIATION	L. 95.000
C3 RACING	L. 95.000
CAESARS PALACE 2	L. 95.000
CIVILIZATION 2 italiano	L. 95.000
COLIN MC RAE RALLY italiano	L. 99.000
CRASH BANDICOOT 3 italiano	L. 89.000
DISCWORLD NOIR italiano	L. 95.000
DRIVER	L. 99.000
ELIMINATOR	L. 89.000
EVERY BODY'S GOLF	L. 79.000
FIFA 99 italiano	L. 89.000
FORMULA 1 98 italiano	L. 89.000
FUTURE COP L.A.N.D.	L. 89.000
GLOBAL DOMINATION	L. 89.000
G-STREAM SAGA	L. 79.000
KNOCKOUT KING 99	L. 89.000
LAGACY OF KAIN 2	TEL.
METAL GEAR SOLID italiano	L. 99.000
METAL GEAR SOLID PREM. PACK	TEL.
MONACO GRAND PRIX 2	TEL.
NBA LIVE 99 italiano	L. 79.000
NFL BLITZ	L. 89.000
NFL EXTREME	L. 69.000
PLAYER MANAGER 98/99 italiano	L. 95.000
POCHET FIGHTER	L. 89.000
POINT BLANK	L. 79.000
POPOLOUS 3	L. 95.000
PREMIER MANAGER 99 italiano	L. 95.000
PRO 18 WT GOLF	L. 89.000
PRO BOARDERS	L. 89.000
RALLY CROSS 2	L. 79.000
ROAD RASH 3D	L. 89.000
ROLL CAGE	TEL.
RUNNING WILD	L. 79.000
SMALL SOLDIER	L. 95.000
SPACE INVADERS	L. 69.000
SPYRO THE DRAGON italiano	L. 89.000
T'AI FU	L. 85.000
TEST DRIVE 4X4	L. 85.000
TEST DRIVE 5	L. 89.000
TIGER WOODS GOLF	L. 95.000
TOCA TOURING CAR 2 italiano	L. 95.000
TOMB RAIDER 3 italiano	L. 95.000
TOMBI	L. 89.000
VICTORY BOXING 2	L. 89.000
WILD ARMS italiano	L. 75.000

TITOLI PLAYSTATION ECONOMICI	PREZZO
ABE'S ODDYSEE Platinum	L. 55.000
ADIDAS POWER SOCCER 2	L. 55.000
AIR COMBAT Platinum	L. 45.000
ASSAULT	L. 45.000
AUTO DESTRUCT	L. 45.000
BABY UNIVERSE	L. 45.000
BLASTO	L. 55.000
BUST A GROVE	L. 55.000
BUST A MOVE 2 Platinum	L. 45.000
CHESS MASTER 3D	L. 55.000
COMMAND&CONQUER Platinum	L. 55.000
COOL BOARDERS 2 Platinum	L. 45.000
CRASH BANDICOOT 2 Platinum	L. 45.000
CRASH BANDICOOT Platinum	L. 45.000
CROC Platinum	L. 55.000
DEAD OR ALIVE	L. 55.000
DIE HARD TRILOGY Platinum	L. 45.000
DOOM Platinum	L. 55.000
FELONY 11/79	L. 55.000
G.T.A Platinum	L. 55.000
G-POLICE Platinum	L. 45.000
HERCULES Platinum	L. 45.000
JURASSIK PARK Platinum	L. 55.000
KICK OFF WORLD MANAGER	L. 45.000
LIBERO GRANDE	L. 55.000
MICRO MACHINES V3 Platinum	L. 55.000
MISTER DOMINIO	L. 55.000
MORTAL KOMBAT TRILOGY Platinum	L. 55.000
ONE	L. 45.000
ONSIDE SOCCER	L. 45.000
PANDEMONIUM	L. 45.000
PAX CORPUS	L. 45.000
PET IN TV	L. 45.000
PORSCHE CHALLENGE Platinum	L. 45.000
PSYBADEK	L. 55.000
RAYMAN Platinum	L. 45.000
RESIDENT EVIL Platinum	L. 45.000
SENTINEL RETURNS	L. 45.000
SOUL BLADE Platinum	L. 45.000
TEKKEN 2 Platinum	L. 45.000
TIME CRISIS Platinum	L. 45.000
TOCA TOURING CAR Platinum	L. 55.000
TOMB RAIDER Platinum	L. 55.000
TOPOLINO Platinum	L. 45.000
TRACK&FIELD INT. Platinum	L. 55.000
V-RALLY Platinum	L. 55.000
VIPEOUT 2097	L. 45.000
WORMS Platinum	L. 55.000
WRECKIN CREW	L. 45.000
ZERO DIVIDE 2	L. 55.000

TITOLI PLAYSTATION USA/JAPAN	PREZZO
BASS LANDING JAP	L. 155.000
BASS LANDING USA	TEL.
BLOODY ROAR 2 JAP	L. 139.000
BOMBERMAN FANTASY RACE USA	L. 119.000
CLOCK TOWER 2 USA	L. 119.000
CONTENDER USA	L. 119.000
DANCE DANCE DANCE JAP	L. 119.000
DEEP FREEZE JAP	L. 139.000
DESTREGA USA	L. 119.000
EHRGEIZ JAP	L. 139.000
FINAL FANTASY 8 JAP	TEL.
GUNDAM COUNTER ATTACK JAP	L. 159.000
KENSEI USA	L. 119.000
LAST BLADE JAP	L. 139.000
LEGACY OF KAIN 2	L. 119.000
MARVEL VS STREET FIGHTER	L. 139.000
MASSIAH USA	L. 119.000
MONKEY HERO USA	L. 119.000
NBA IN THE ZONE 99	L. 119.000
NEED FOR SPEED 4	TEL.
RIDGE RACER 4 JAP	L. 139.000
SHOGUN ASSASSINS USA	TEL.
SILENT HILL JAP	L. 139.000
SILENT HILL USA	TEL.
STREET FIGHTER ZERO 3 JAP	L. 139.000
TAI FU USA	L. 119.000
WINNING ELEVEN FINAL VER. JAP	L. 139.000
XENOGEARS USA	L. 119.000

ACCESSORI PLAYSTATION	PREZZO
ACTION REPLAY 160 giochi italiano	L. 89.000
ARCADE STICK NAMCO	L. 119.000
ASCII PAD	L. 49.000
CAVO ANTENNA RF-UNIT XTREME	L. 29.000
DOUBLE SHOCK XTREME colorati	L. 39.000
DUAL SHOCK SONY	L. 55.000
GLOVE (GUANTO VIRTUALE)	TEL.
GRAPHIK KIT	L. 25.000
JOYPAD NEON TRASPARENTE	L. 25.000
JOYPAD SONY	L. 29.000
JOYPAD XTREME colorati	L. 19.000
MEMORY CARD 120 BLOCCHI	L. 59.000
MEMORY CARD SONY	L. 29.000
MEMORY CARD XTREME colorate	L. 19.000
MOUSE+TAPPETINO SONY	L. 59.000
MULTI TAP SONY (4 GIOCATORI)	L. 59.000
PISTOLA NAMCO G-CON 45	L. 79.000
POCHET STATION	TEL.
SCART CABLE XTREME colorati	L. 19.000
VOLANTE+PEDALIERA VIBRANTE	TEL.

OFFERTA ECCEZIONALE OGNI DUE GIOCHI ORDINATI PER CORRISPONDENZA (ESCLUSI TITOLI ECONOMICI) UNA MEMORY CARD IN OMAGGIO

SEGA DREAMCAST - SEGA RALLY - SONIC ADVENTUR - VIRTUA FIGHTER 3 GODZILLA - MONACO GP 2 - TETRIS 4D - INCOMING - PEN PEN TRICELO BLUE STINGER - POWER STONE - JULY - SANGOKU TURB - EVOLUTION D2 - SEVENTH CROSS

ARRIVI SETTIMANALI DA TUTTO IL MONDO TELEFONA PER SAPERE LE ULTIME NOVITA'

DA NOI TROVI SOLO SOFTWARE ORIGINALE

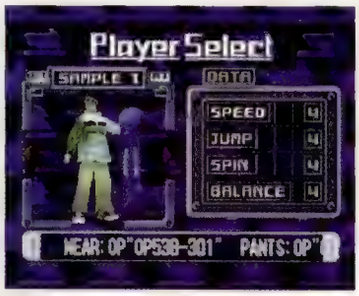
SPEDIZIONI IN TUTTA ITALIA CON SERVIZIO POSTALE OPPURE CON CORRIERE ESPRESSO EXECUTIVE CONSEGNA 24-48 ORE.

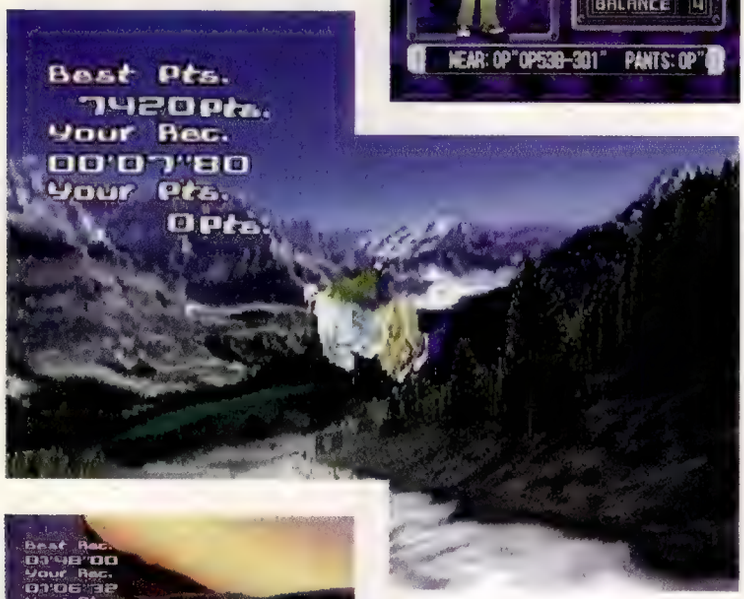
I PREZZI RIPORTATI IN QUESTA PAGINA SONO PER LA VENDITA PER CORRISPONDENZA TUTTI I NOMI RIPORTATI APPARTENGONO AI LEGGITTIMI PROPRIETARI

TRICK'N SNOWBOARDING

Un altro titolo di snowboard? Sì, ma per fortuna questo ha qualche trovata originale, almeno nella trama...

Versione:	Europea
Casa:	Capcom
Sviluppatore:	Cave
N°Giocatori:	1-2
Genere:	Sportivo





IN TRICK'N SNOWBOARDING, AL contrario di quanto avviene nella maggior parte delle produzioni del genere, il compito del giocatore è quello di esibirsi in spettacolari evoluzioni per un'emittente televisiva che sta preparando dei filmati su questo sport: ecco quindi che il regista, prima di iniziare la discesa, introduce ogni sezione del tracciato, evidenziando i punti in cui sono piazzate le telecamere e il tipo di evoluzione da eseguire. La vita dello *snowboarder* professionista è certamente divertente e offre la possibilità di girare gratis tutto il mondo, ma richiede anche notevoli capacità tecniche; i produttori infatti sono abbastanza esigenti e, se nelle prime prove possono accettare qualche errore, nelle fasi più avanzate non esiteranno a rispedirvi a casa con un biglietto di sola andata. Di tanto in tanto, giusto per spezzare il ritmo delle riprese, sono state inserite alcune sfide con altri personaggi che, se vinte, consentono di incrementare le capacità del giocatore nella velocità di punta o nell'abilità di eseguire i vari *trick*. Il problema principale di **Trick'n Snowboarding** è che, una volta scemato l'interesse iniziale per le novità strutturali, appare evidente come non siano richieste particolari abilità per progredire; eseguire le varie evoluzioni è abbastanza semplice e, proprio per questo motivo, l'unico elemento in grado di garantire una discreta longevità è l'opzione *multiplayer*. Opzione in cui, la realizzazione tecnica, non sempre impeccabile nella modalità in singolo, risente di *pop-up* a manetta, oltre che degli immancabili rallentamenti.

Marco Ravetto

VOTO **64%**

NHL CHAMPIONSHIP 2000

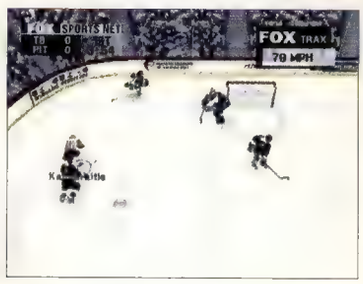
La Fox si lancia nel mercato sportivo con un titolo altamente spettacolare e televisivo... Sarà sufficiente per scalzare dal trono EA?

Versione:	Europea
Casa:	Fox Interactive
Sviluppatore:	Interno
N°Giocatori:	1-8
Genere:	Sportivo

COME SE NON BASTASSERO LE NUMEROSE *software house* che già producono simulazioni dedicate ai più popolari sport americani, ecco una nuova casa decisa a entrare nel settore per scalzare Electronic Arts dal trono meritato in anni e anni di duro lavoro. La casa in questione non è però un'illustre sconosciuta, bensì il ramo *software* di Fox che, potendo sfruttare tutte le risorse della divisione televisiva, ha creato un prodotto ricco di dettagli e di informazioni. Dopo il solito filmato introduttivo è possibile scegliere la modalità di gioco, visionare schede sulle squadre e sui giocatori e impostare opzioni di vario genere; a questo punto, prima di iniziare un incontro, non resta che selezionare le squadre (tutte quelle della NHL più alcune nazionali europee, queste ultime con i nomi dei giocatori inventati) e apprestarsi, introdotti dalle voci di due popolari telecronisti, a scendere sul ghiaccio. Ciò che appare visibile sin dai primi attimi di gioco è che alla Fox abbiano chiaramente cercato di prendere spunto in ogni settore da **NHL Hockey** di EA, sia per quanto riguarda la realizzazione tecnica che per la struttura e l'impostazione; la meccanica di gioco è molto simile, l'inquadratura di base, ormai un classico, è identica e anche il movimento dei giocatori e la risposta ai comandi ricordano chiaramente il titolo sopracitato. Il settore in cui Fox ha profuso i maggiori sforzi, e in cui è evidente la volontà da parte della casa americana di creare un prodotto televisivo, è la gestione degli elementi di contorno: i telecronisti si esibiscono infatti in numerosi commenti, ogni segnatura viene rivista da molteplici inquadrature, ad ogni pausa vengono mostrate statistiche... Insomma, tutti gli elementi "marginali" sono stati curati con estrema attenzione. Ad un'analisi globale, relegando cioè gli elementi di contorno al ruolo che meritano, appare però evidente come **NHL Championship 2000** non riesca a raggiungere i livelli di giocabilità del titolo EA che, tra poco disponibile nel nuovo capitolo, rimane comunque l'acquisto base per ogni appassionato del genere.

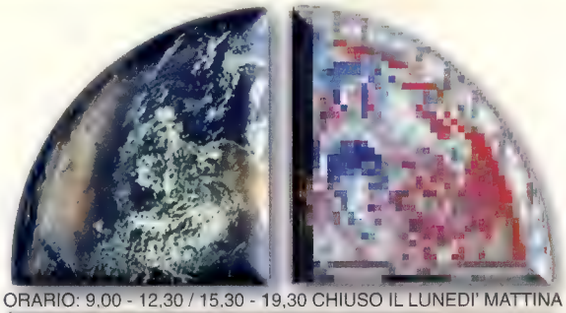
Marco Ravetto

VOTO **80%**



WORLD GAMES
NOLEGGIO E VENDITA

Via F. Cavallotti, 130/9
41049 SASSUOLO (MO)
Tel./Fax 0536 - 88.33.51



ORARIO: 9.00 - 12,30 / 15.30 - 19,30 CHIUSO IL LUNEDI' MATTINA

Vendita per corrispondenza telefonando **subito** allo
0536/88.33.51 o allo
0522/40.60.68 oppure
E-mail: worldgames@sirnet.it
Contattateci per titoli non in **listino !!!**
Importazione e Distribuzione console, accessori e videogames **originali** da **U S A** e **J A P**

PROGETTO GRAFICO Main Street - Modena Tel. (059) 36.66.26 http://www.mainstreet.it

WORLD GAMES

SONY PLAYSTATION

007 TOMORROW NEVER DIES	PAL	95000
MISSION IMPOSSIBLE	PAL	95000
ACE COMBAT 3	USA	119000
ACTUA TENNIS	PAL	89000
MUSIC 2000	PAL	95000
ALEXI LALAS INT.SOCCER	USA	99000
ALIEN RESURRECTION	PAL	95000
ALLIED GENERAL	PAL	79000
ANNA KOURNIKOVA SMASH TENNIS	PAL	79000
APE ESCAPE + DUAL SOCK	PAL	119000
APOCALYPSE	PAL	89000
ASTERIX & OBELIX	PAL	95000
ATTACK OF THE SAUCERMEN	PAL	89000
BEAVIS & BUTTHEAD	PAL	95000
BIG AIR SNOWBOARD	PAL	79000
BLASTO	USA	39000
BLOODY ROAR 2	PAL	99000
BLUE BREAKER BURST	JAP	49000
BOMBA 98	PAL	49000
BOMBERMAN FANTASY RACING	PAL	89000
BOMBERMAN WORLD	JAP	39000
BRAVE SAGA ROBOT + MODELL.	JAP	129000
BREATH OF FIRE 3	PAL	79000
BRIAN LARA CRICKET	PAL	89000
BUBBLE BOBBLE	PAL	79000
BUG' LIFE	PAL	95000
BUG'S BUNNY LOST IN TIME	PAL	95000
CARMAGEDDON 2	PAL	95000
CASTROL HONDA SUPERBIKE	PAL	95000
CHESSMASTER 2	PAL	95000
CHESSMASTER 3D	PAL	69000
CHOCOBO RACING	PAL	89000
COOL BORDERS 2	PAL	49000
COOL BORDERS 3	PAL	89000
CRASH BANDICOOT 2	PAL	49000
CRASH BANDICOOT 3	PAL	95000
CRASH TEAM RACING	PAL	89000
CROC 2	PAL	95000
CYBER TIGER WOODS GOLF	PAL	95000
CYBERBOTS	JAP	99000
DESTREGA	PAL	99000
DINO CRISIS	USA	115000
DISCWORLD NOIR	PAL	95000
DREAMS TO REALITY	PAL	59000
DRIVER	PAL	95000
EVE THE LOST ONE	JAP	89000
FATAL FURY WILD AMBITION	JAP	129000
FIFA 2000	PAL	95000
FIGHTING FORCE 2	PAL	95000
FINAL FANTASY VIII	PAL	99000
FISHERMAN'S BAIT	PAL	95000
FORMULA 1 97	PAL	49000
FORMULA 1 99	PAL	95000
FUTURE COP L.A.P.D	USA	49000
G-POLICE 2	PAL	79000
GAUNTLED LEGEND	PAL	95000
GRAN TURISMO 2	JAP	TELEF.
GUNDAM BATTLE MASTER	JAP	99000
GUNDAM BATTLE MASTER 2	JAP	119000
HELL NIGHT (DARK MESSIAH)	PAL	99000
I PUFFI	PAL	95000
INT.S. S. SOCCER 98 +MEM+JOY	PAL	89000
INT.SUPERSTAR SOCCER EVOLUTION	PAL	95000
KNOCKOUT KINGS 2000	PAL	95000
METAL GEAR SOLID	PAL	95000
METAL GEAR SOLID SPEC. MISSION	PAL	69000
MONACO GRAND PRIX 2	PAL	79000
MOTO RACER 2	PAL	89000

SONY PLAYSTATION

NASCAR 2000	PAL	95000
NBA LIVE 2000	PAL	95000
NHL 2000	PAL	95000
NO FEAR DOWNHILL MOUNTAIN BIKE	PAL	95000
OFFICIAL FORMULA 1 RAC.	PAL	105000
OVERBLOOD 2	PAL	95000
PAC MAN WORLD	PAL	79000
PANZER GENERAL ASSAULT	PAL	95000
PERSONA 2 INNOCENT SIN.	JAP	99000
PUCHI CARAT	PAL	89000
QUAKE 2	PAL	95000
R-TYPE DELTA	PAL	79000
RAIMBOW SIX	PAL	95000
RALLY MASTER	PAL	95000
RE-VOLT	PAL	95000
READY 2 RUMBLE BOXING	PAL	99000
RESIDENT EVIL 2	PAL	59000
RESIDENT EVIL 3	USA	129000
RIDGE RACER TYPE 4	PAL	69000
SD GUNDAM G-GENERATION	JAP	99000
SHADOWMAN	PAL	95000
SILENT HILL	PAL	95000
SOUL REAVER LEGACY KAIN 2	PAL	95000
SOUTH PARK	PAL	95000
SPYRO 2	PAL	89000
STAR OCEAN	USA	129000
STAR WARS EPISODE 1	PAL	95000
STREET FIGHTER ALPHA 3	PAL	99000
SUPERBIKE	PAL	95000
SUPERCROSS 2000	PAL	95000
SWING	PAL	79000
SYPHON FILTER	PAL	89000
TARZAN	USA	99000
TEST DRIVE OFF ROAD 2	USA	59000
THUNDER FORCE 5	JAP	89000
TIME CRISIS	PAL	49000
TOCA TOURING CAR 2	PAL	89000
TOMB RAIDER	PAL	55000
TOMB RAIDER 2	PAL	55000
TOMB RAIDER 3	PAL	89000
TOMB RAIDER FINAL REV.	PAL	105000
TONDEMO CRISIS	JAP	99000
URBAN CHAOS	PAL	95000
V-RALLY 2	PAL	95000
WILD ARMS	PAL	79000
WIPEOUT 3	PAL	89000
WORLD CUP 98	PAL	49000
WORLD LEAGUE SCCER 98	PAL	59000
X MEN VS STREET FIGHTER	PAL	89000
XTREME SNOW BOARDING	PAL	89000

NINTENDO ULTRA 64

AEROGAUGE	PAL	89000
AIRBORDER 64	PAL	69000
ALL STAR TENNIS	PAL	109000
BIO FREACKS	USA	59000
BOMBERMAN HERO	USA	59000
CASTELVANIA	PAL	109000
DOOM 64	PAL	69000
DUKE NUKEM ZERO HOUR	PAL	119000
DUKE NUKEN 64	USA	59000
F-ZERO X	PAL	99000
F1 WORLD GRAND PRIX	PAL	79000
F1 WORLD GRAND PRIX 2	PAL	129000
FIFA 2000	PAL	129000

GASP	PAL	89000
GEX	USA	89000
HIBRID HEAVEN	PAL	119000
MACE DARK AGE	PAL	69000
MADDEN 99	PAL	89000
MARIO PARTY	PAL	119000
MISCHIEF MAKERS	PAL	69000
MONACO GP 2	PAL	119000
NAGANO	PAL	69000
NASCAR 99	USA	69000
NBA HANG TIME	PAL	59000
NBA LIVE 99	PAL	89000
NHL 99	PAL	89000
OO7 GOLDENEYE	PAL	89000
PENNY RACERS	PAL	89000
QUAKE 2	PAL	119000
RE-VOLT	PAL	119000
RESIDENT EVIL 2	PAL	149000
SAN FRANCISCO RASH	USA	49000
SHADOWGATE	PAL	119000
SHADOWMAN	PAL	119000
SOUTH PARK	PAL	109000
SPACE INVADERS	PAL	99000
STAR SOLDIER	JAP	49000
STAR WARS RACER	PAL	119000
STARSHOT 64	PAL	89000
SUPERMAN 64	PAL	109000
TETRIS CHALLENGE	PAL	119000
TONIC TROUBLE	PAL	115000
VIGILANTE 8	USA	79000
WORLD CUP 98	PAL	59000
WWF ATTITUDE	PAL	109000
ZELDA	PAL	119000

DREAMCAST

AERO DANCING	JAP	109000
BLUE STINGER	PAL	109000
BUGGY HEAT	JAP	109000
DEAD OR ALIVE 2	JAP	129000
GET BASS	USA	119000
HIDRO THUNDER	PAL	109000
HOUSE OF THE DEAD 2	PAL	99000
INCOMING	PAL	99000
JIMMY WHITE'S CUEBALL 2	PAL	109000
MARIONETTE HANDLER	JAP	109000
MARVEL VS CAPCOM	JAP	119000
METROPOLIS	PAL	109000
MONACO GP 2	JAP	119000
MORTAL KOMBAT GOLD	PAL	109000
NBA 2000	PAL	99000
NIGHTS 2	JAP	129000
POWER STONE	PAL	99000
RAIMBOW SIX	USA	129000
RED DOG	PAL	99000
RED LINE RACING	PAL	99000
SEGA RALLY 2	PAL	99000
SENGOKU TURB	JAP	49000
SONIC	PAL	99000
SOUL CALIBUR	PAL	99000
SOUL FIGHTER	PAL	109000
TETRIS 4D	JAP	79000
TOY COMMANDER	PAL	99000
UEFA STRIKER	PAL	109000
VIRTUA FIGHTER 3	PAL	99000
VIRTUA STRIKER 2	PAL	109000
VIRTUA STRIKER 2 LIMITED	JAP	149000
WORLDWIDE SOCCER 2000	PAL	89000

DIPONIBILI TUTTI GLI ACCESSORI
TELEFONATE PER I PREZZI

VENDITA PER CORRISPONDENZA

REGGIO EMILIA
Via Secchi 6/a
Tel. 0522/406068

SASSUOLO
Via F. Cavallotti 130/9
Tel. 0536/883351

STOCK SUPERNINTENDO E MEGADRIVE € 29.000

TELEFONA PER I TITOLI NON IN LISTINO

I PREZZI SONO IVA INCLUSA

TUTTI I NOMI RIPORTATI APPARTENGONO AI LEGGITTIMI PROPRIETARI

RITIRIAMO E PERMUTIAMO IL VOSTRO USATO

REVIEW

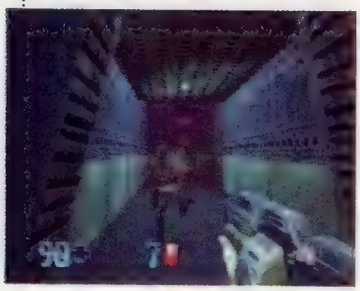
QUAKE II

In molti si aspettavano l'ennesima conversione di bassissima qualità per PlayStation, ma il pessimismo indotto in tutti noi dall'ovvia improbabilità di una simile conversione non deve rendere scettici di fronte a quello che, in definitiva, è quasi un miracolo...

TU SEI BRUTTO, MA IO SONO PIÙ CATTIVO. NOTATE IL NUMERO DEI POLIGONI E LA DEFINIZIONE DELL'IMMAGINE.

DEVE AVER PERSO UNA LENTE A CONTATTO...

CORRI INCONTRO AL TUO DESTINO...



Versione:	Europea
Casa:	Activision/id Software
Sviluppatore:	Hammerhead
N°Giocatori:	1-4
Genere:	Sparatutto

ANNI FA, UN PRODOTTO HA RIVOLUZIONATO il mondo dei videogiochi, creando un nuovo genere ed esemplificando quasi profeticamente quella che sarebbe stata la direzione della scena videoludica negli anni a venire. Ci riferiamo a **Doom**, di id Software, che nato come prodotto *shareware* venduto via Internet, ha meritato ai creatori Romero e Carmack una collezione di Ferrari. Con l'arrivo dei Pentium, id ci regalò **Quake**, un passo avanti deciso in termini di potenza del motore 3D, ma forse non nel senso della giocabilità. Infine, con l'avvento dei Pentium II e delle schede 3D, si ebbe quel miracolo che è tuttora **Quake II**, un gioco che rimarrà per sempre negli annali per carisma, impatto estetico e giocabilità. Le caratteristiche più evidenti della versione PC del gioco sono di certo la grafica mozzafiato e soprattutto la giocabilità, questo benedetto parametro importante al punto da riuscire a relegare produzioni mastodontiche nei più bui e angusti dimenticatoi. La grande giocabilità di **Quake II** è stata potenziata enormemente dal gioco *multiplayer*, che in sinergia con Internet ha permesso ai giocatori esperienze di gioco qualitativamente eccezionali, in arene in cui fino a 16 avversari potevano affrontarsi e divertirsi massacrandosi, fenomeno del tutto nuovo e rivoluzionario. Tutti questi ingredienti hanno (giustamente) creato il mito che circonda **Quake II** e hanno catapultato i ragazzi di id Software nel mondo delle divinità dei videogiocatori e in quello dei miliardari. Appare evidente come la conversione di un gioco che si trova a proprio agio su macchine di due generazioni avanti a PlayStation sia qualcosa di simile a un tentativo estremo di fare soldi. In realtà questo non è, in quanto, come vedremo, a proprio modo **QII** per PlayStation riesce ad essere un prodotto soddisfacente...

QUANDO IL GIOCO SI FA DURO...

Convertire **Quake II** per PlayStation significa porsi di fronte a una serie inenarrabile di tragici problemi, legati ai limiti della console Sony: memoria, tempi d'accesso ai dati, dispositivi di controllo, velocità di calcolo ed effetti 3D disponibili via *hardware*. In tutti questi campi esiste una discrepanza viscerale tra ciò di cui può disporre un PC e le risorse della console Sony. Diciamo innanzitutto, ad onor di completezza, che **QII** è uno sparatutto 3D in soggettiva, suddiviso in livelli attraverso cui il giocatore deve aprirsi la via con armi devastanti senza lasciarsi alle spalle nulla di vivo, nella miglior tradizione. Le armi a disposizione sono una decina, alcune "banali" come classici fucili a pompa, altre più curiose, come il *Railgun*, che spara un singolo colpo in grado di uccidere all'istante il malcapitato obiettivo. Per chi ha familiarità con i giochi id, citiamo anche l'evoluzione del BFG 9000, il BFG 10000, arma definitiva dagli effetti devastanti. Come detto, il gioco è suddiviso in livelli, ciascuno dei quali è in teoria supportato da una pseudo-trama che giustifica le nostre azioni: in genere, il giocatore se ne infischia dei *briefing* e parte dritto in avanti. Al contrario di altri prodotti, che mettono l'utente alle prese con livelli topograficamente complessi, **QII** punta sulla varietà architettonica, limitando a un singolo percorso (salvo qualche eccezione) la via da seguire per fare il proprio dovere e salvare il mondo. I livelli sono piuttosto vasti e richiedono una certa applicazione per essere completati. Qui è opportuno aprire una parentesi: su PC, i caricamenti avvengono unicamente tra un livello e l'altro, grazie alle copiose quantità di memoria rese in genere disponibili dalle necessità abnormi del sistema operativo. L'efficienza di PlayStation ha reso più volte possibili piccoli "miracoli" con la poca memoria disponibile, ma in questo caso non c'è stato nulla da fare: ogni livello è suddiviso in sub-zone, accedendo alle quali è necessario sopportare una breve attesa per il caricamento. Il fenomeno non è particolarmente fastidioso (le porte di **Resident Evil** erano più odiose), ma ha un risvolto negativo sul *multiplayer*, che vedremo in dettaglio poi. A parte una piccola sezione introduttiva, assente nella versione PC, i 19 livelli sono molto simili, così come la posizione e il numero dei mostri, ritoccato diremmo verso il basso. La prima nota dolente del gioco consiste nella possibilità di salvare solo a fine livello, il che non è un problema da poco, visto che gli avversari che ci si troverà davanti sono davvero in forma e che munizioni e bonus sono molto più rari a trovarsi di quanto non fossero nella versione PC: questo, per altro, aggiunge la positiva nota strategica della gestione dei colpi, che riporta ai tempi di **Doom**. Quando si muore, per giunta, è necessario ricominciare dall'inizio del livello scegliendo tra la condizione di arrivo o un carico completo di munizioni, possibilità concessa in tutto tre volte. Inutile sottolineare che è piuttosto frustrante ripetere intere sezioni più e più volte, anche perché i livelli sono piuttosto vasti e le sottosezioni di caricamento non fungono da *checkpoint*. Questo rappresenta forse il peggiore difetto del gioco.

PUNTA E SPARA

Un altro grosso ostacolo ad una conversione convincente poteva risiedere nella metodologia di controllo. Su PC il *mouse* fa da padrone, consentendo di puntare l'arma in un attimo in qualsiasi direzione spaziale, e soprattutto con grande precisione. PlayStation dispone di un *mouse* che nessuno ha mai comprato (comunque supportato da **QII**), ma il dispositivo capitale di controllo rimane il classico joypad, magari in versione Dual Shock. L'assegnazione delle funzioni ai tasti non è gestibile direttamente dall'utente, che è limitato alla scelta tra alcune configurazioni già pronte, differenti a seconda che si decida o meno di usare gli *stick*

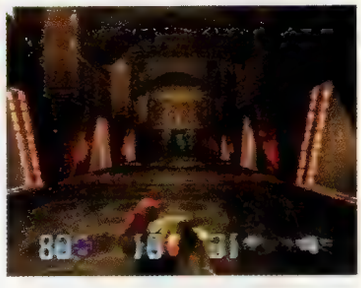
analogici. Per inciso, la vibrazione è ben supportata. Ironicamente, la scelta che consente un'immediatezza di gioco maggiore è quella dei controlli digitali, anche se implica in sostanza la rinuncia, se non in casi estremi, a un'area di fuoco semisferica. Per capirsi meglio, si gioca a **QII** come si giocava a **Doom**, cioè ad alzo zero. Chi ha provato **QII** su PC sa che giocare senza alzare e abbassare lo sguardo è praticamente impossibile. Ma forse per caso, forse per una consapevole e saggia decisione dei programmatori, questo approccio su Play funziona, e i mostri vengono falcidiati comunque a frotte. Il problema controlli è comunque presente, in quanto la rinuncia alla "terza dimensione" di fuoco stravolge il gioco, che assume un altro *feeling*, decisamente. La precisione degli *stick* non è sufficiente per un controllo immediato e netto, anche perché la concentrazione posta nell'uso delle leve non consente al giocatore di accedere d'istinto anche alle altre funzioni, relegate ai tasti frontali, non molto comodi. Risultato: ci si ritrova ad usare i controlli digitali e a rinunciare alla possibilità di mirare con precisione. Anche perché, l'"alta risoluzione" usata non è comunque sufficiente per riuscire a colpire un mostro che si trovi troppo lontano, ridotto a un grumo di *pixel*.

HO VISTO LA LUCE

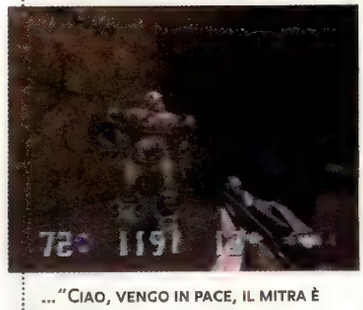
Una delle cose che lasciava a bocca aperta chi vedeva girare **QII** su una macchina munita magari di 3Dfx era la grafica: la potenza delle schede 3D veniva sbattuta in faccia all'osservatore con effetti di luce incredibili, esplosioni poligonali, trasparenze perfette, filtratura delle *texture*, e grande precisione a livello di *clipping* e correzione prospettica. Per quanto i ragazzi di Hammerhead siano davvero in gamba, per non dire di più, diciamo subito che per riprendere lo stile grafico di **QII** si sono dovute prendere decisioni dolorose. La prima che salta all'occhio è la rinuncia quasi totale agli effetti di luce in tempo reale, sostituiti da qualche "trucchetto" che ne fa sentire meno la mancanza. Anche le "particelle", ovvero schegge, spruzzi di sangue, frammenti e cose del genere, sono scomparsi: al loro posto rimangono effetti curiosi che fanno la loro parte, ma senza esaltanti risultati. Ma ciò che davvero non si può negare a **QII** PlayStation è l'eclatante velocità e fluidità, l'abnorme numero di poligoni sullo schermo, la fantastica qualità delle *texture*. L'alta risoluzione, pesante per la macchina, non dà segni di gravare in alcun modo sulla generale fluidità, e questo garantisce quell'immediatezza di gioco che aveva contribuito a fare dell'originale su PC un prodotto di prima classe. L'*engine* portentoso, che davvero colpisce quando si fa caso alla complessità dei mostri poligonali che ci vengono incontro per essere massacrati, eroga poligoni in modo superfluido, ed è di certo il punto di forza del gioco, abbinato com'è a *texture* molto belle. L'unico appunto che si può fare all'apparato grafico consiste in alcune scelte cromatiche, un po' troppo vivaci se paragonate al color malta che dominava onnipresente i monitor SVGA da 15". Gli effetti delle armi sono piuttosto scialbi, così come le esplosioni in genere, che restano comunque poligonali. Le sequenze di morte dei nemici sono invece anche migliori della versione PC: le inquietanti presenze si contorcono, urlano, gorgogliano e quasi sempre, in un ultimo afflato di odio, ci crivellano con una raffica prima di tornarsene nella fogna da cui sono usciti (hm). Per quanto riguarda il sonoro, possiamo affermare in tranquillità che è tale e quale a quello già sentito uscire dalle Sound Blaster, quindi ottimo, e la musica di sottofondo perfettamente a tono con l'attività che va per la maggiore, ossia il massacro. Sto affrettando i tempi per arrivare al quesito cruciale: la giocabilità è di buon livello? La risposta è affermativa. Il gioco è rapido e divertente e, superati i problemi nel familiarizzare con i comandi, ci si ritrova a muoversi rapidi e decisi, pronti ad ammazzare chiunque ci si pari di fronte in piena ultraviolenza, salvo incontri con mostroni più grossi del solito che, come detto, richiedono un approccio più delicato a causa della penuria di armi e munizioni. L'unico ostacolo a una felice progressione nel gioco è la necessità di ripetere il livello da capo ogni volta che si muore: se da un lato la cosa aggiunge longevità, presto scaglierete imprecazioni orrende al dodicesimo tentativo di superare la stessa sequenza...

FATE LA GUERRA, E FATELA IN QUATTRO

Ciò che ha garantito fama imperitura a **QII** è stato anche il grande divertimento che il gioco sa regalare in *multiplayer*. La versione PlayStation cerca di bissare e propone l'imprevedibile: una modalità a quattro giocatori tramite *multitap* in *quad-split-screen*. Se non fosse che la fattura complessiva del gioco aveva abituato ad una grande raffinatezza, il fatto che giocando in più persone non risulti apparente alcun rallentamento o esitazione avrebbe davvero scosso le coscienze: tutto fila liscio come l'olio e i Frag, l'unità di misura delle uccisioni inflitte all'avversario, continueranno ad aumentare mentre le ore di gioco si susseguono.



OH, CHE BELLO UN NUOVO MOSTRO CON CUI FARE AMICIZIA...



..."CIAO, VENGO IN PACE, IL MITRA È SOLO PER SICUREZZA"...

...CERTO CERTO. NON RESTA CHE RICOMINCIARE IL LIVELLO DA CAPO.

L'unico fastidioso problema risiede nelle dimensioni estremamente ridotte dei livelli: abbiamo già detto che nel gioco normale si verificano numerose pause per il caricamento, che ovviamente in modalità *multiplayer* non possono sussistere. Ergo, il livello in cui ci si affronta deve essere presente integralmente in memoria, con evidente limitazione delle dimensioni. Morale della favola: si comincia, si fanno due passi e ci si ritrova uno di fronte all'altro. La cosa è fastidiosa, ma fortunatamente un paio dei livelli multigiocatore sono pensati in modo da risultare sufficientemente contorti da dare il tempo ai contendenti di caricarsi ben bene di armi mortali prima di dare inizio ai festeggiamenti.

CONCLUSIONI

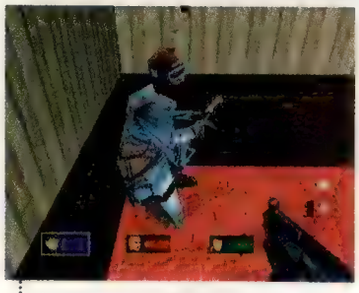
Quake II per PlayStation non è **Quake II** per PC, decisamente. È molto simile, questo sì, ma le differenze di base delle macchine su cui l'uno e l'altro girano è tale da determinare discrepanze viscerali. Per ottenere tanto una conversione il più possibile fedele quanto decisamente giocabile, in Hammerhead hanno creato un gioco che visualmente pare **QII**, che per molti aspetti è simile a **QII** a livello di *gameplay*, ma che in realtà si discosta dall'originale, in direzione di una certa semplificazione. Tutto sommato, il gioco è davvero divertente, superfluido, avvincente, privo di grossi problemi e graficamente ottimo. Ma NON È **Quake II**. Quindi, un ottimo sparatutto in soggettiva dall'ottima grafica, veloce e frenetico, con una mirabolante e divertente modalità *multiplayer* in *split-screen*. Il migliore per PlayStation nel suo genere.

Matteo Tenca

VOTO **91%**

TOM CLANCY'S **RAINBOW SIX**

"Bravo chiama Alpha, rispondi Alpha", "Qui Alpha. Missione compiuta", "Bravo Alpha!", "Grazie Bravo", "Sì, qui Grazie. Chi mi chiama?", "No Grazie, parlavo con Bravo. Ciao", "Qui Ciao. Cosa c'è?"... "OK ragazzi, la prossima volta usiamo i cognomi..."



IL LIVELLO DI DIFFICOLTÀ INCIDE SUL NUMERO DEGLI OBIETTIVI E SULLA PRECISIONE DI FUOCO DEI TERRORISTI. INSOMMA, AL LIVELLO *HARD* AVRETE ORDIGNI OD OSTAGGI IN PIÙ E CLINT EASTWOOD DIETRO OGNI ANGOLO...

Versione:	Europea
Casa:	Red Storm Entertainment
Sviluppatore:	Rebellion
N°Giocatori:	1
Genere:	Azione

LA TRAVOLGENTE SEZIONE TATTICA DI R6: DUE ARMI, DUE OGGETTI, UN'UNIFORME...

...E TRE PUNTI D'ACCESSO. ACC... ORA AVRÒ IL MAL DI TESTA PER TUTTO IL GIORNO...

CI SONO ESEMPI DI PROFESSIONALITÀ E preparazione che non possono essere passati sotto silenzio. Ci sono valutazioni che vanno fatte prescindendo da inutili pregiudizi o da trascorsi non incoraggianti. E' il caso (in questa occasione eclatante) di Red Storm Entertainment. Alla casa fondata da Tom Clancy vanno infatti rivolte opportune congratulazioni; meritato riconoscimento per essersi dimostrata capace di colpire videoludicamente nel segno. Le motivazioni: Red Storm irrompe nel mercato che conta e pubblica uno *shooting game* in prima persona con i punti fermi del classico e piccole gemme di innovazione; una ragionata commistione tra azione pura e pianificazione strategica. In sintesi: Red Storm pubblica l'apprezzatissimo **Rainbow Six**. O meglio: **Rainbow Six** versione PC... Proprio così: all'utenza PlayStation, oltre al disgusto per un principio di recensione con i canoni dell'ironia, non rimangono infatti che le briciole digitali e un'annoiata amarezza conosciuta come "sindrome da conversione per PlayStation". Insomma, la strana sensazione che, per molti sviluppatori, videogioco per console voglia dire "questo *software* è stato adattato alle vostre capacità mentali". Ma forse è preferibile iniziare dal principio...

(WHAT'S THE STORY) MORNING GLORY?
L'uscita della già citata versione PC di **Rainbow Six** risale allo scorso anno. Il titolo in questione, atteso con curiosità nonostante le non eccezionali referenze della giovane Red Storm, riuscì a far coincidere le valutazioni positive di critica e pubblico, grazie soprattutto ad un *concept* apprezzabilmente innovativo e ben implementato. Il gioco in sé proponeva di vestire i panni di un intero team d'assalto anti-terrorismo, con l'obiettivo di guidare i propri uomini in missioni sparse per i continenti.
L'elemento chiave a decretarne il successo fu certamente la scelta di non limitare il tutto alla fase d'azione vera e propria (rappresentata da uno *shooting* in prima persona abbastanza canonico), ma di introdurre elementi di pianificazione vitali nell'economia del gioco. Nella fattispecie, dopo un opportuno *briefing*, andavano selezionati 8 uomini con caratteristiche adatte alla missione da affrontare, da dividere poi in squadre e munire di armi e accessori bellici vari. L'intera azione andava quindi pre-programmata su mappa, definendo consegne e percorsi dei team. Un *concept* interessante e ben realizzato che, va chiarito subito, quest'edizione per PlayStation ha invece perso quasi del tutto. Il lavoro del team di sviluppo Rebellion, infatti, più che di adattamento alla nuova piattaforma, è parso di impoverimento selvaggio. Sia dal punto di vista tecnico che da quello concettuale **Rainbow Six** per PlayStation appare in definitiva ad anni luce da quello che, a conti fatti, è tutt'altro gioco. Se qualcuno, deluso nelle aspettative, volesse sapere i motivi di tale stravolgimento, che continui nella lettura. Noi andremmo volentieri a giocare a **Goldeneye**... ma tant'è...

PICCOLI OMICIDI TRA AMICI
Rainbow Six offre, in quest'incarnazione, 14 missioni da affrontare in sequenza, ognuna strutturata in due sezioni: la prima di pianificazione, la seconda all'insegna dell'azione. Nella prima fase, quella di *briefing*, avrete accesso a informazioni di vario tipo su associazioni terroristiche, enti governativi e persone coinvolte negli eventi: il tutto, più che altro, per favorire l'articolazione della trama prevista dal gioco. Vi saranno quindi impartiti gli ordini provenienti dalle alte sfere e assegnati gli obiettivi della missione, unico spunto, insieme a qualche sporadico suggerimento, per le scelte strategiche da compiere prima dell'azione. In base a questi pochi elementi dovrete infatti selezionare tre uomini da mandare allo sbaraglio, armarli e vestirli al meglio, quindi scegliere per ognuno di essi un punto di entrata sulla scena della missione. Quest'ultima fase, apparentemente fondamentale (e sostitutiva della più approfondita sezione tattica della versione PC), rivela però ben presto i suoi limiti. Nessuna vera mappa alla quale fare riferimento (ma una semplice immagine fissa dell'esterno), nessun dato circa le posizioni di terroristi o ostaggi, nessuna possibilità di programmare i percorsi delle unità o di impartire ordini. Un punto di entrata, alla luce di questi fattori, vale spesso l'altro; i preparativi tipo, in questo modo, risultano più che altro una formalità la cui efficacia va poi verificata sul campo. Una volta entrati in azione vi renderete conto, inoltre, della poca varietà degli obiettivi da perseguire: liberare ostaggi e disinnescare ordigni è infatti il passatempo ufficiale delle squadre antiterrorismo, hobby intervallato a tratti da

qualche uccisione mirata, necessaria a spezzare la *routine*, e da un paio di missioni marcatamente più *stealth* delle altre. In pratica le vostre scorribande si limiteranno a perlustrazioni poco pianificate (al più caratterizzate da una maggiore o minore circospezione), adornate di scontri a fuoco spesso privi di qualsivoglia risvolto tattico. Il fatto di avere tre uomini a vostra disposizione non aggiunge poi nulla che abbia a che fare col pensiero laterale, vista la naturale propensione a farsi strada finchè possibile e ad utilizzare i compagni di raid (altrimenti immobili) solo in caso di prematura scomparsa del primo soldato. Della serie: "Bravo chiama Snake, rispondi Snake... Snake?! Snaaaaaake!!!... Ok Alpha, vai tu..."

COMICI SPAVENTATI GUERRIERI

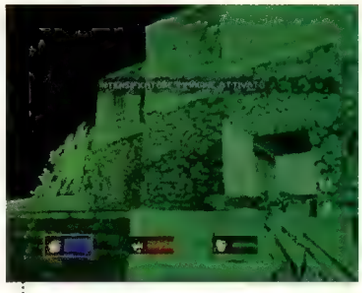
Dal punto di vista strettamente tecnico **Rainbow Six** si barcamena tra medi e bassi. Il motore poligonale alla base degli scenari tridimensionali, pur non spingendo a deliri da *torcida*, risulta funzionale e stabile nel *frame rate*; le ambientazioni vanno apprezzate per varietà, ma non per l'occasionale povertà di elementi; le abituali *texture* cubiste di PlayStation allietano i patiti d'arte ma non altrettanto il videogiocatore (conscio comunque dei limiti della macchina e di aver visto di peggio). Sul versante sonoro qualche effetto azzeccato e pochi secondi di musica d'atmosfera ben giocati riescono invece ad evocare sporadiche sensazioni di pathos, dovute soprattutto alla "fobia da doppio colpo", ovvero la paura di poter incassare in qualsiasi momento quel paio di proiettili di MP5 che vi separano dal *game over*. Dove **R6** perde completamente campo è invece sul versante animazioni. I personaggi, infatti, oltre ad essere generalmente mal disegnati, si muovono in maniera poco convincente, fino a scadere nel risibile nel caso degli ostaggi, frutto evidente di un *motion capture* compiuto su un asse da stiro. Ma anche sul versante *AI* il giudizio si attesta sul ridicolo andante, con terroristi propensi all'attacco incondizionato fino al sopraggiungimento di qualche amnesia fulminante e ostaggi intenti a passeggiare contro muri ed angoli vari. Riguardo ai controlli il discorso assume invece toni più positivi. La combinazione di tastiera e *mouse* della versione PC lascia qui il posto ad una implementazione tendenzialmente scomoda del *pad* tradizionale (quasi inevitabile, vista la mole di comandi necessari) ma molto migliore per quanto riguarda il Dual Shock. La precisione di un *mouse* rimane irragiungibile ma la qualità dell'interfaccia è apprezzabile e, punto a favore, garantisce le vibrazioni che il Dual Shock offre e la tastiera no. Almeno finchè Bill Gates non penserà anche a questo...

PRINCIPI DI UNA SCIENZA NUOVA INTORNO ALLA NATURA DELLE NAZIONI

Rainbow Six soffre fondamentalmente di un problema: la ripetitività. Le vostre missioni potrebbero infatti risolversi molto spesso nella ripetizione di azioni simili e, oltretutto, non eccessivamente appassionanti. Inizia il *briefing*, skippa le info, scegli tre uomini, dotali di rivelatore di battito cardiaco che segnali i nemici sul radar, falli entrare dove impostato per *default*, inizia la missione, scivola lateralmente oltre gli angoli, torna nell'ombra, aspetta che il nemico arrivi da te, fulminalo, ricorri continuamente alla mappa spezzando il gioco, avanza casualmente, metti la cera, togli la cera, ecc. ecc... Non è questo il gioco apparso su PC, proprio no. E' piuttosto una brutta copia *arcade*, buona per qualche appassionato del genere e veleno per i fans di **Rainbow Six**. Neanche un'eventuale *2p-mode* viene in aiuto: l'unica via è godersi le sparatorie e le pozzanghere di strategia offerte ed accontentarsi. Può darsi che alcuni lo facciano e ne ricavino qualche spensierata sessione di gioco; noi preferiremmo rivolgerci altrove...

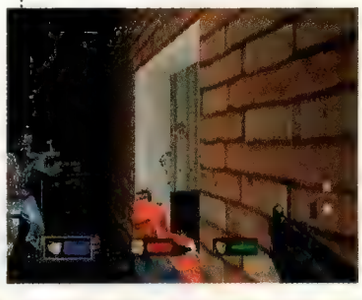
Ivan Fulco

VOTO **69%**



DUE VERI *MUST* PER UNA TRUPPA SCELTA CHE SI RISPETTI: LA MODALITÀ *SNIPER* E I *NIGHT VISION GOGGLES*. NON USCITE MAI SENZA...

INUTILE SILENZIARE LE PROPRIE ARMI SE POI SI PASSEGGIA PER I CORRIDOI FISCHIETTANDO *SINGING IN THE RAIN*...



MACROSS VF-X2

Un titolo Bandai atteso come la manna dal cielo?
E' possibile, specie se il nome del gioco contiene la magica parola "*Macross*"...

Versione:	Giapponese
Casa:	Bandai
Sviluppatore:	Interno
N°Giocatori:	1
Genere:	Sparatutto

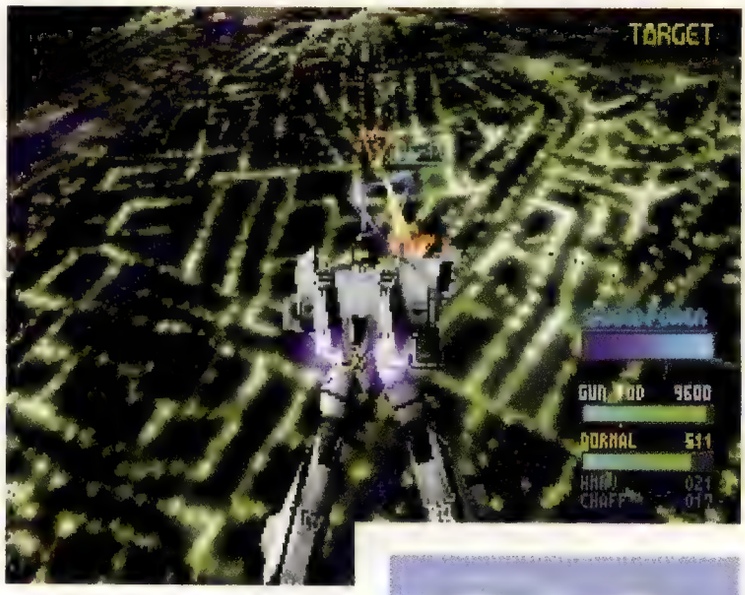
Si ringrazia **BG Games** per il gioco.

I MISSILI HMNV NON PERDONANO...

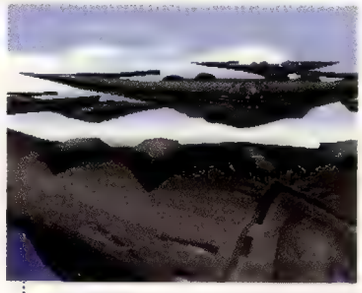
VA BENE, LO AMMETTO: NON SONO UN fanatico, uno di quelli con i modellini dei Valkyrie sul comodino. Non so distinguere al primo sguardo un VF-1X Plus da un VF-1X Plus SP, ci riesco appena con il nome. Però sono uno di quelli che conosce i giochi Bandai, e che sa che il precedente episodio è scomparso nel grande limbo dei giochi dimenticati. Ma la schiera di fan assatanati di *Macross*, disposta a tutto pur di provare ancora le emozioni regalate loro da fumetti, OAV e serie TV, non poteva non suggerire alla nostra amata Bandai di ritentare con qualcosa di più pertinente. E non vogliamo scatenare entusiasmi eccessivi dicendo che stavolta ce l'ha quasi fatta...

MACROSS-COPICO

Abbiamo provato **Macross VF-X2** in versione giapponese. Diciamo subito che il gioco è infarcito fino all'orlo di ideogrammi ipnotici quanto criptici e incomprensibili, e che il manuale, che riesce a sembrare così ben strutturato e ricco di informazioni pratiche, risulta anche per questo frustrante e mal disposto a rivelare alcunché. Così è necessario imparare tutto sul campo, o meglio nei cieli pieni zeppi di missili. Come tutti ben sanno, i Valkyrie sono delle macchine da guerra create per arginare l'avanzata della forza aliena Zentran. Una di queste macchine, convertito da caccia da guerra in robot umanoide, può dire la propria senza problemi all'invasore alieno che è alto sei metri. Al di là di questo genere di considerazioni, i Valkyrie possono combattere in tre diversi assetti: la già ricordata forma robotica (*Battroid*), un aereo vero e proprio, e una strana via di mezzo (*Gerwalk*), in cui la cabina di pilotaggio del jet rimane al proprio posto, ma spuntano gambe e braccia. Ciascuna forma ha pregi e difetti, nonché differenti modalità d'attacco. Nella sostanza, **Macross VF-X2** è un simulatore di Valkyrie, che pone i curiosi e affascinanti mezzi di fronte al nemico, tanto in aria quanto a terra, tanto nello spazio quanto sott'acqua, e costringe il pilota a sfruttarne



la triplice natura per far fronte alle avversità che una guerra interrazziale aliena porta inevitabilmente con sé. Dopo un *briefing* in stile molto cartoonesco, di cui, lo ribadiamo, non si capisce una parola, al giocatore viene posta la prima scelta: il modello di Valkyrie con cui desidera schierarsi di fronte al nemico. I modelli disponibili sono davvero numerosi, e ciascuno monta un differente *set* di armi. Taluni sono predisposti per il volo spaziale, come nel caso del VF-1 X Plus SP e del VF-17D Nightmare, mentre altri (vedi il VF-11B Thunderbolt) si limitano, più prosaicamente, ai cieli terrestri e non. Una volta a bordo, si scopre finalmente la vera natura del gioco: è come **Ace Combat**! La differenza basilare consiste nel fatto che le prime tre partite lasceranno sconvolto il giocatore, che non riuscirà assolutamente a capire come diavolo far andare il proprio mezzo dove vuole; il disorientamento delle prime volte è davvero di magnitudo elevata. In realtà, se il manuale fosse comprensibile, l'arcano si chiarirebbe in fretta: il punto sta nella scelta (più o meno discutibile) di adottare come visuale standard quella che inquadra l'obbiettivo da abbattere. In realtà, l'approccio è tecnicamente complesso: il nostro aereo è al centro dello schermo



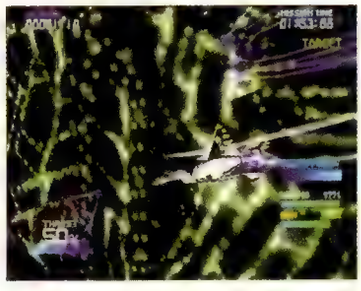
NON FATEVI IMPRESSIONARE DALLE DIMENSIONI: IL BATTROID (NELLA FOTO PIÙ IN ALTO) È MOLTO PIÙ AGILE.

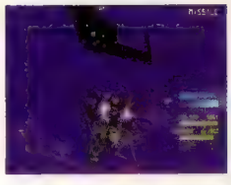
e in lontananza si intravede il nemico, che viene sempre mantenuto in visuale. Ma se ci si allontana da esso, si avrà verso lo schermo il muso del nostro velivolo, mentre se lo si sta inseguendo, come sarebbe lecito, si avrà una configurazione ottica più tradizionale, con i motori del Valkyrie in primo piano e il nemico davanti a sé. Premendo ● si può passare dalla visuale dell'obiettivo a quella tradizionale, con la telecamera posta alle spalle del Valkyrie (inutilizzabile, in quanto il "radar" di bordo non dà indicazioni chiare e sufficienti e la velocità relativa dei velivoli è infinita), oppure a quella dei missili, che è analoga alla prima ma, nel caso qualcuno ci spari una salva di testate, sposterà l'inquadratura sulle bombe in arrivo. Qui nasce la prima grande decisione da prendere in merito al gioco: all'atto pratico,

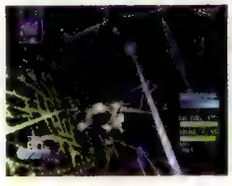
un simile sistema di guida è funzionale o è ingestibile? A nostro avviso, dopo almeno tre o quattro partite, si comincia a capire cosa si sta facendo e a divertirsi di più. Certo, non è un approccio tradizionale, ma vanta al proprio attivo il fatto di presentare sempre davanti agli occhi del pilota la preda, particolare che fa crescere il tasso adrenalinico mentre fiumi di piombo si scaricano nell'aria. Per sparare sono presenti una coppia di rombi allineati che consentono di prendere la mira. Il rombo più grande, di colore viola, serve per inquadrare gli obbiettivi delle armi secondarie. Quelle che abbiamo avuto modo di vedere, marciavano tutte sulla variante "sciame di missili": ricorda molto quanto visto in **Panzer Dragoon**, con tanto di scie. Alcuni mezzi barattano armi secondarie con *chaff* antimissile, utili in teoria ma così scomodi da usare che risultano quasi inutilizzabili. Naturalmente, tutto questo rimane valido fintanto che si mantiene il Valkyrie in assetto di volo: la musica cambia se si tira fuori dal cilindro di metallo un paio di gambe e di braccia. In modalità *Battroid*, la più usata nei confronti aerei, il velivolo imbraccia il fucile e diventa umanoide a tutti gli effetti. In questa configurazione, è impossibile muoversi rapidamente e quindi non è pensabile di saltare in groppa a un caccia nemico e sfondare le ali a pugni. Di fatto, il *Battroid* è letale solo nel combattimento a corto raggio, che si può presentare quando il nemico è molto grosso e lento e quando ci si sta per incrociare a *mach* 7 e si trova il tempismo di trasformarsi in *Battroid* e affondare qualche raffica dove fa più male. In questa veste il velivolo non può usare armi secondarie, quindi è preda facile di missili (ricordate i *chaff*?) e deve uccidere in fretta o morire. Altro vantaggio del *Battroid* è la capacità di mantenere il bersaglio nel mirino senza l'intervento del pilota. Per quanto riguarda il *Gerwalk*, ci si trova di fronte ad un enigma. Di fatto, in questa configurazione non ci si può che muovere in avanti o indietro sul medesimo piano, in quanto si è privi dei controlli di coda, che ora hanno assunto la forma di gambe, e delle ali. Il che significa totale impossibilità a difendersi dagli attacchi provenienti dall'alto o dal basso, entro certi limiti. La contropartita è rappresentata dalla possibilità di fare fuoco con le armi secondarie. L'arcano è svelato quando si affronta la prima missione su un pianeta: anche se il *Battroid* è nettamente più agile, la possibilità di far fuoco con i missili può tornare utile, mentre il fatto di non potersi muovere lungo l'asse Z e ruotare lungo l'asse X non è un grosso intralcio. Tra una missione e l'altra, schermate fisse in stile cartoonesco con sottofondo parlato ci descrivono i risvolti della guerra. Sospettiamo (ma qui non possiamo esserne certi) che l'andamento delle battaglie abbia delle ripercussioni sull'evolversi della trama. Infatti, al termine di ogni sortita, verrà assegnato un voto in funzione del punteggio conseguito. Rigiocando determinate missioni, appare evidente che certi obiettivi secondari come la distruzione di grosse navi o simili possano avere un peso sugli esiti della votazione, ma il giapponese, di cui peraltro il gioco è ricco anche in forma parlata durante i combattimenti stessi, impedisce di scoprire la verità. Passiamo al tasto dolente: la grafica. I mezzi da combattimento potrebbero essere più dettagliati, ma diciamo che tutto sommato sono più che accettabili: cose viste in **Armored Core** possono dirsi decisamente inferiori. Come in altri giochi Bandai, il problema risiede forse nell'aria "tremolante" dei velivoli: anziché rendere l'idea di un pesante mezzo da guerra sollecitato dal vento a grande velocità, vengono in mente dei giocattoloni. Ma il vero dramma riguarda l'obbrobriosa definizione delle *texture* di sfondo: sono quasi del tutto assenti, e le rare volte che inevitabilmente si intravede il suolo, una marmellata di *pixel* stringe l'anima, errori di prospettiva delle *texture* fanno tracimare lacrime amare e il *pop-up* a un metro (virtuale) dal muso del velivolo fa strabuzzare gli occhi arrossati. Nel passaggio nel canyon, chiaramente "ispirato" ad **Ace Combat**, si vede troppo spesso attraverso la dura roccia (errori di *clipping*) e se si commette l'imprudenza di prendere di punta una colonna di roccia sedimentaria vecchia di qualche milione di anni, niente paura: lo scudo perderà un po' d'energia e di nuovo in pista. Al di là di queste considerazioni sulla grafica, bisogna dire che i controlli riescono convincenti, dopo l'opportuno *training* cui si è già accennato, e che il gioco in sé è divertente ma davvero troppo facile e privo di spessore strategico (per lo più si spara e i nemici bene o male alla fine saltano in aria). Il fascino di *Macross* si fa sentire alla grande, e riesce a far dimenticare in parte gli aspetti nefasti e a invogliare a continuare. Certo non è un prodotto di alta qualità, ma le carte di cui dispone vengono giocate bene. Consigliato ai fan di *Macross*, gli altri forse dovrebbero evitare. Bandai delude, in parte, anche stavolta.

Matteo Tenca

VOTO **75%**







STAVAMO SORVOLANDO LA CENTRALE NUCLEARE DI TOKYO E DI COLPO...

ECCO I VELIVOLI A NOSTRA DISPOSIZIONE. MI È SEMBRATO DI VEDERE UN ALIENO...

STAR WARS EPISODE 1: THE PHANTOM MENACE

L'evento cinematografico dell'anno è diventato un videogioco. Il risultato? Altri milioni di dollari per George Lucas. Come? Volete anche sapere com'è il gioco? Lasciamo perdere...

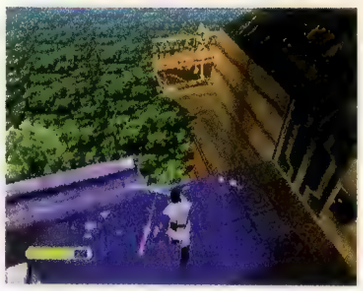
Versione:	Americana
Casa:	Activision
Sviluppatore:	Lucasarts
N°Giocatori:	1
Genere:	Azione

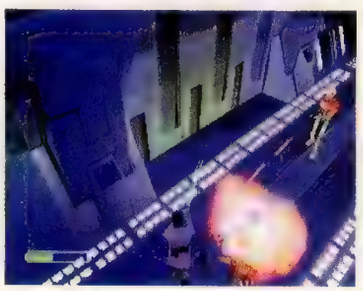
STAR WARS EPISODE 1: THE PHANTOM Menace è stato, nel bene e nel male, l'evento cinematografico del decennio: dopo che Lucas e soci avevano centellinato notizie e informazioni sui vari personaggi e sullo sviluppo della trama, nei giorni che precedevano l'uscita nelle sale l'attesa aveva raggiunto livelli spasmodici, con folli spettatori accampati fuori dal cinema, chi con sacchi a pelo, chi con vere e proprie tende da campeggio, in modo da poter acquistare i tanto anelati biglietti per la primissima proiezione. Una volta visto il film però le reazioni sono state quasi unanimemente negative: più duri i critici, che hanno trovato innumerevoli difetti nella nuova pellicola Guerre Stellari, più morbidi gli appassionati, che comunque, a parte qualche raro caso, non hanno espresso giudizi particolarmente enfatici. E' però probabile, anzi matematicamente certo, che George Lucas non sia stato toccato più di tanto da queste critiche dato che, agli svariati miliardi incassati con la cessione dei vari diritti per la produzione di *action figure*, magliette, fumetti e ogni altro possibile e immaginabile *gadget*, bisogna aggiungere gli oltre 4 miliardi di dollari incassati al botteghino da *The Phantom Manace*. Non male per un film giudicato da molti deludente, non c'è che dire...

ECCO IL GIOVANE OBI-WAN CHE, SEGUITO DALLA REGINA AMIDALA, CERCA DI FUGGIRE DAI GIARDINI ORMAI INVASI DA DROIDI NEMICI.

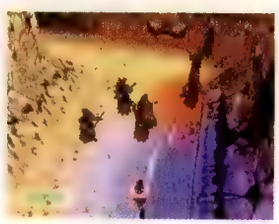
LUKE, IO SONO TUO PADRE!

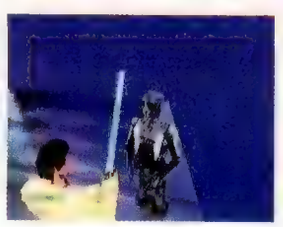
E' solo una supposizione personale, ma è probabile che in LucasArts, prima di iniziare a lavorare su **The Phantom Manace** per PlayStation si siano posti il seguente quesito: "ma vale veramente la pena di lavorare come dei pazzi sul *tie-in* del film più atteso dell'anno o forse è meglio concentrarsi su altre produzioni, limitandoci a sfruttare la popolarità dei personaggi presenti?". Purtroppo, la risposta a questa domanda non è stata quella che milioni e milioni di videogiocatori avrebbero voluto sentirsi dare, visto che **SWE1:TPM** si rivela ben presto un titolo piatto e privo di spunti interessanti, la cui





UTILIZZARE LE SPADE JEDI PER DEVIARE I RAGGI LASER È UN'IDEA CARINA, ALMENO PER I PRIMI 15 MINUTI DI GIOCO...

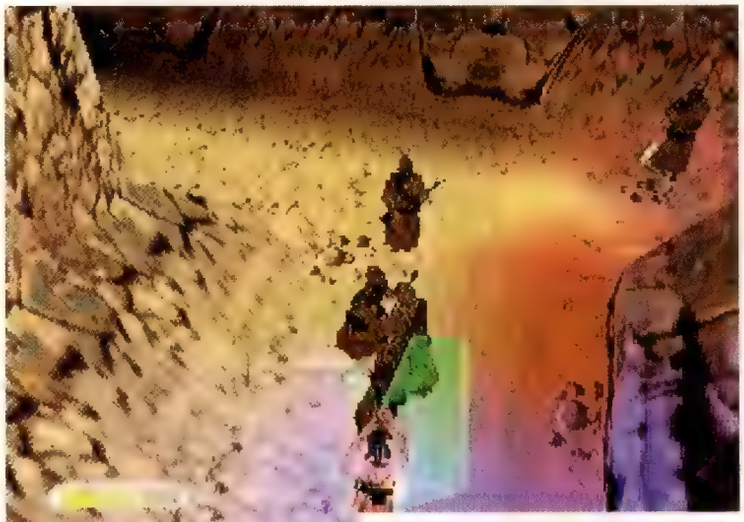


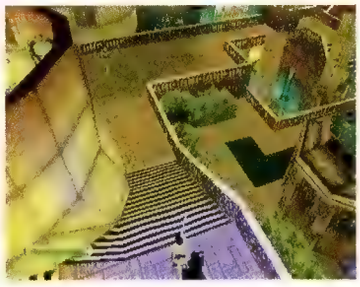


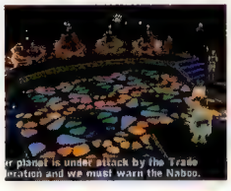
unica attrattiva sembra appunto essere la presenza dei vari Obi-Wan Kenobi, Qui Gonn Jin e compagnia bella. Il gioco segue a grandi linee lo sviluppo della trama del film, con i nostri eroi che devono riuscire a sopravvivere a mille insidie, fino allo scontro finale con il cattivone di turno, il popolarissimo Darth Maul. Oltre ai due jedi, il giocatore avrà modo di controllare anche altri personaggi presenti nella pellicola cinematografica, in particolar modo la regina Amidala, Jar Jar Binks (eletto all'unanimità la creatura più odiosa del film dall'intera redazione di **SPC**) e Capitan Panaka. Oltre a evidenti differenze a livello estetico, a seconda del personaggio selezionato si avranno a disposizione diverse armi (solamente controllando i due jedi, per esempio, si potrà utilizzare la leggendaria spada laser). Ciò che invece non sembra subire mai alcun cambiamento è la struttura di gioco che, traendo ispirazione da alcune scene e ambientazioni del film, si rivela ben presto in tutta la sua banalità e che può essere riassunta con poche, semplici e significative parole: noioso gioco d'azione. "Noioso" perché la totale mancanza di cambiamenti diventa ben presto irritante, ancora di più se si pensa che i programmatori avrebbero perlomeno potuto cercare di inserire qualche diversivo, qualche sezione che non fosse di combattimento per spezzare il ritmo e garantire un minimo di varietà. "Gioco d'azione" perché... er, in fondo, **The Phantom Manace** è proprio questo, cioè un classico titolo d'azione, in cui nei panni dell'eroe di turno bisogna vagare attraverso diversi scenari, peraltro pregevoli (ma di questo parleremo in seguito), cercando di eliminare tutti i nemici, siano essi droidi o altre pericolose creature. Gli unici e rari diversivi riguardano il recupero di bambini e la loro riconsegna alle madri, qualche occasionale incontro commerciale nel mercato di Tatooine e l'utilizzo delle forze mentali jedi per ingannare le poco astute guardie Gungan; veramente troppo poco per un titolo che, diciamocelo chiaramente, se non fosse per la prestigiosa licenza a cui è ispirato, difficilmente potrebbe vendere un numero dignitoso di copie.
Fortunatamente, anche se non è proprio il caso di parlare di fortuna per un gioco del genere, i programmatori hanno almeno cercato di dare a **The Phantom Manace** un aspetto dignitoso, traendo ispirazione dalle varie ambientazioni cinematografiche; è ovvio che, dopo aver visto gli incredibili effetti speciali del film il passaggio alla grafica di PlayStation può essere un po' traumatizzante, ma sarebbe francamente poco logico giudicare la realizzazione tecnica di questo titolo in rapporto con la qualità degli effetti della pellicola. Le animazioni sono generalmente abbastanza buone e l'utilizzo di un'inquadratura ampia, che si avvicina all'azione solamente in caso di combattimento consente di godere al meglio delle ambientazioni e dei fondali, decisamente interessanti; l'aspetto in cui **SWE1:TPM** però eccelle è il sonoro che, oltre a contare su temi orchestrali di assoluto livello, è caratterizzato da effetti di buonissima fattura che riproducono, tra l'altro, anche gli strani linguaggi alieni parlati dai vari esseri che avrete modo di incontrare nel corso dell'avventura. Non è però sufficiente una realizzazione tecnica discreta a risollevare le sorti di un prodotto che, come abbiamo già più volte sottolineato, ha come unico e grande pregio (se poi di pregio si può parlare) quello di poter sfruttare un nome che da solo è garanzia di vendite e di successo (e nemmeno sempre, visto che il *merchandising* di *SWE1:TPM* ha venduto meno di quanto si pensasse).

Fabio Ravetto

VOTO **66%**

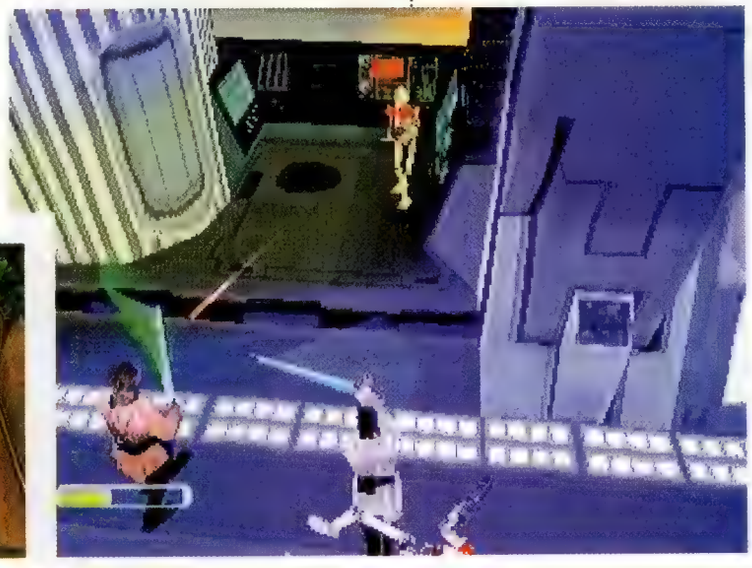






UCCIDI DROIDI. UCCIDI DROIDI. UCCIDI DROIDI. AH, A PROPOSITO: ABBIAMO DETTO CHE IN QUESTO GIOCO BISOGNA UCCIDERE DEI DROIDI?

SEMBRA DI ESSERE TORNATI AI TEMPI DI OCEAN, QUANDO I *TIE-IN* ERANO TUTTI UGUALI... E (QUASI) TUTTI DELUDENTI!

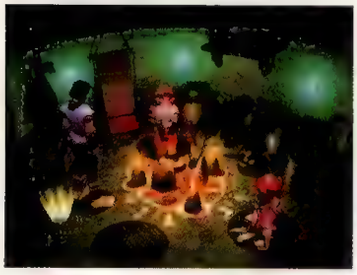


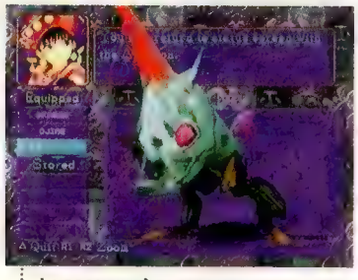
REVIEW

JADE COCOON: STORY OF THE TAMAMAYU

Vi siete mai chiesti cosa succederebbe se si incrociasse geneticamente un mostro con un altro mostro?
Beh, la risposta più ovvia sarebbe "un altro mostro", ma se volete ulteriori ragguagli potreste dare un'occhiata a **Jade Cocoon**...

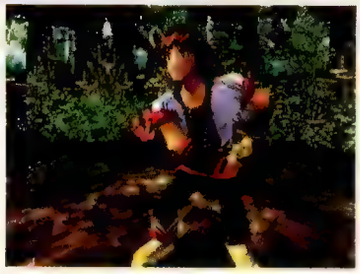
Versione:	Europea
Casa:	Crave Entertainment
Sviluppatore:	Genki
N°Giocatori:	1-2
Genere:	RPG





LA POSSIBILITÀ DI CREARE NUOVI MOSTRI ACCOPPIANDO QUELLI GIÀ ESISTENTI AGGIUNGE UNA NUOVA DIMENSIONE DI GIOCO, OFFRENDO DECINE E DECINE DI DIVERSE POSSIBILITÀ.

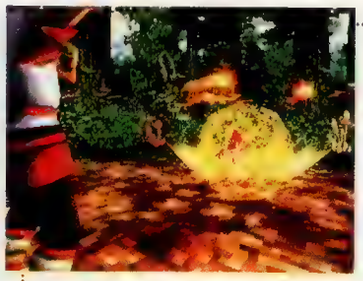
NEL TRANQUILLO VILLAGGIO DI PAREL, gli abitanti vivevano un'esistenza pacifica grazie soprattutto al Cocoon Master, capo spirituale della comunità che proteggeva il villaggio dalle forze del male che si annidavano nelle foreste circostanti. Purtroppo un giorno, mentre si trovava nella foresta Syrus, il Cocoon Master è sparito, presumibilmente rapito dalle sopracitate forze del male, che ora sembrano aver la possibilità di conquistare senza alcun problema il villaggio. Le malvagie creature non hanno però fatto i conti con Levant, aspirante Cocoon Master e figlio di Syrus, il quale, sparito il padre, si è assunto la responsabilità di combattere e riportare la pace nella foresta. Trama non molto originale quindi per un titolo che può però contare su diversi elementi innovativi: la trovata più allettante riguarda le fasi di combattimento e di cattura dei nemici che ora, dopo essere stati sconfitti, possono essere utilizzati come propri alleati e combinati tra loro. Già, una volta catturato un mostro, oltre a poterlo utilizzare come merce di scambio per guadagnare i soldi necessari ad acquistare armature, armi e altri oggetti, è possibile combinarlo con le altre creature in vostro possesso; il risultato è un nuovo essere diverso dai due precedenti che, pur

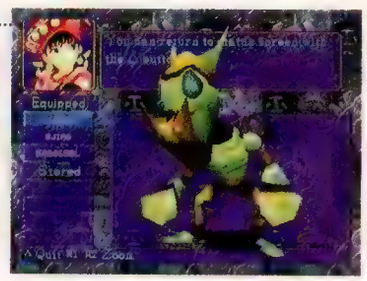


mantenendone intatte le caratteristiche principali (basate sui quattro elementi naturali, ovvero fuoco, terra, acqua e aria), potrà essere utilizzato come fedele alleato. Tra i pregi di **Jade Cocoon** può essere annoverata anche la realizzazione tecnica, di qualità più che discreta: le ambientazioni sono tra le migliori che mi sia capitato di vedere in questi ultimi mesi, sia per quanto riguarda la definizione che per la cura dei minimi dettagli. Di livello analogo anche le animazioni dei vari personaggi, i numerosi intermezzi e l'accompagnamento sonoro; peccato solo che, e questo è il principale difetto di **Jade Cocoon**, l'avventura non sia particolarmente difficile e che, di conseguenza, non sia impossibile portare a termine il gioco in un periodo di tempo relativamente breve, soprattutto per i veri esperti del genere. Titoli come **Final Fantasy VIII** sono decisamente su un altro pianeta e possono contare su uno sviluppo della trama e su una struttura più complesse, e quindi più appaganti per gli appassionati del genere; **Jade Cocoon** non è comunque un titolo da sottovalutare, soprattutto per chi sta cercando un RPG dotato di caratteristiche insolite e peculiari.

Marco Ravetto

VOTO **80%**





I MOSTRI VENGONO IMMOBILIZZATI MEDIANTE L'UTILIZZO DI UN FLAUTO. A QUESTO PUNTO NON RESTA CHE CATTURARLI (A SINISTRA), PER POI UTILIZZARLI PER INTERESSANTI ESPERIMENTI.

VENDITA PER CORRISPONDENZA

VIDEODROME

ビデオドローム

DISTRIBUZIONE AI RIVENDITORI

CHIAMACI PER TUTTE LE ULTIME NOVITA'

VIA D.MANIN 10 A - 37122 VERONA
TEL. 045 80 37 82 1 FAX. 045 80 15 37 1

SEI UN NEGOZIO ? RICHIEDICI UN LISTINO!

PlayStation

PocketStation SONY

PlayStation

GAME BOY COLOR

NEOGEO POCKET COLOR

WARHAMMER 40,000

WARHAMMER

MORDHEIM

GAMES WORKSHOP

VIDEOGAMES MODELLINI GIOCHI DI RUOLO GADGET ACTION FIGURES RIVISTE GUIDE

REALIZZAZIONE VIDEODROME

TUTTI I MARCHI REGISTRATI E IMMAGINI APPARTENGONO AI LEGITTIMI PROPRIETARI

REVIEW

THRASHER: SKATE AND DESTROY

Tavole e felpe su licenza, sponsor famosi e musica presa di peso dal repertorio di celebri artisti di grido: le simulazioni di skate sono appena tornate alla ribalta, e già si assomigliano tutte...

Versione:	Americana
Casa:	Rockstar
Sviluppatore:	Z-Axis
N°Giocatori:	1-2
Genere:	Sportivo

SONO DAVVERO NUMEROSISSIME LE SPONSORIZZAZIONI CHE ACCOMPAGNANO IL TITOLO ROCKSTAR. SEGNALIAMO FRA QUESTE LO STORICO NEGOZIO FTC DI SAN FRANCISCO, META FISSA NELLE PEREGRINAZIONI OLTREOCEANO DELLA REDAZIONE DI SPC...

LA RINNOVATA POPOLARITÀ DEI GIOCHI dedicati agli appassionati di skateboard sembra aver scatenato una frenetica gara tra alcune delle maggiori *softco* impegnate sul fronte PlayStation, recentemente lanciatesi alla conquista di questa redditizia nicchia di mercato. Da questa specie di assalto coordinato nasce probabilmente la preoccupante omologazione serpeggiante tra le simulazioni di skateboard della nuova generazione, da cui **Thrasher: Skate and Destroy** tenta di prendere le distanze ricorrendo ad una struttura di gioco quantomeno peculiare. Il prodotto di Z-Axis è infatti assai più simile (se non altro dal punto di vista concettuale) al vetusto **720°** di Atari di quanto lo fossero **Street Sk8er** e **Tony Hawk's Skateboarding**, basati rispettivamente su percorsi lineari e arene molto ampie e piene di obiettivi alternativi. **Thrasher: S&D**, dal canto suo, propone un *gameplay* incentrato sulla semplice raccolta dei punti necessari a superare ciascuno dei numerosi livelli di gioco, strutturati nella maggior parte dei casi come aree urbane da percorrere in lungo e in largo per due minuti (al termine dei quali si verrà inseguiti dalla polizia, storicamente avversa agli *skater*). Per quanto riguarda il lato prettamente tecnico, il motore tridimensionale incaricato della rappresentazione poligonale del *concept* studiato dagli sviluppatori appare in grado di disegnare con una certa disinvoltura un set di personaggi sufficientemente dettagliati, ma palesemente lontani dall'eccellenza degli atleti digitali di **Tony Hawk's Skateboarding** e caratterizzati da animazioni piuttosto lente e totalmente prive della carica spettacolare che contraddistingueva i movimenti degli *skater* nel gioco scritto da Neversoft; lo stesso vale purtroppo per i *trick*, abbastanza numerosi e realistici, ma decisamente poco esaltanti se paragonati alle incredibili figure acrobatiche eseguibili nel corso dei chilometrici balzi alla base dei migliori momenti di **THS**. I personaggi mancano inoltre di personalità, risultando banali e oltremodo stereotipati, e sono ulteriormente penalizzati dalle gommose animazioni associate alle cadute, nel corso delle quali interviene comunque un pregevole algoritmo di rilevamento delle collisioni deputato alla precisa individuazione delle parti del corpo e della tavola offese negli incidenti (a cui fa solitamente seguito un temporaneo riposizionamento eccessivamente basso della telecamera virtuale). Alla stentata sufficienza raggiunta nel comparto tecnico fa purtroppo eco un *gameplay* fortemente limitato dalla natura delle arene, generalmente poco estese e molto semplici, tanto nella costruzione quanto nella dotazione di strutture e suppellettili da utilizzare come basi di partenza per le acrobazie. Le locazioni utilizzate sono spesso e volentieri anonime ed offrono poche possibilità per l'esecuzione di figure effettivamente spettacolari, fondamentali per l'ottenimento di un adeguato numero di punti: tale situazione rende poi difficoltosa e poco divertente la ricerca degli spunti per le proprie esibizioni e, complice il controllo lievemente macchinoso e tendenzialmente legnoso, finisce per azzerare ben presto il divertimento e vanificare del tutto gli sforzi compiuti dai programmatori. La presentazione generale si risolleva grazie allo sfruttamento dei particolari già citati nell'introduzione, ovvero una colonna sonora martellante (ovviamente composta da brani assai noti, come da manuale) e l'utilizzo di capi di abbigliamento e tavole riprodotte su licenza, a cui si aggiunge la collaborazione con la storica rivista statunitense *Thrasher* citata nel titolo del gioco; tutto questo non basta però a supplire alla carenza di esaltazione e soddisfazione nel *gameplay* e alla longevità irrimediabilmente bassa, chiaramente dovuta alla natura dello sport riprodotto. In altri termini, sicuramente più consoni all'argomento trattato, laddove **Tony Hawk's Skateboarding** (replicando le gesta dell'atleta di cui porta il nome) chiudeva alla perfezione un ideale 900° in campo videoludico, **Thrasher: Skate and Destroy** si limita purtroppo ad un banale 270° con tanto di caduta finale. Peccato.

Erik Pede

VOTO **50%**

Entra negli Original Levi's® Store
X prOvare in Δnteprima i nuovi gi□chi PlayStation

ORIGINAL LEVI'S® STORE
ALESSANDRIA - via Bergamo 11
AOSTA - via De Tillier 42
BARI - via Calefati 52
BERGAMO - via Angelo Maj 10
BIELLA - via S. Filippo 13
BOLOGNA - via Zamboni 5/c
BOLZANO - corso Libertà 15
BRESCIA - c.so Mameli 61
BRINDISI - c.so Umberto I 32/34
CAGLIARI - via Manno 64
CATANIA - via Etnea 75/77
COMO - via B. Luini 7
COSENZA - via Arabia 12
FERRARA - p.zza Trento Trieste 29/31
FOGGIA - p.zza Umberto Giordano 45
FORLI' - via Biondini 3
LECCE - via S. Trinchese 96
LECCO - p.zza XX Settembre 2
LODI - c.so Roma 60
MANTOVA - c.so Umberto I 51/53
MATERA - p.zza Mulino, 1
MILANO - Galleria Vitt. Emanuele 37/41
MODENA - via Emilia Centro 186
MONZA - via Vittorio Emanuele 20/d
PADOVA - via Zabarella 107
PARMA - via della Repubblica 32
PERUGIA - c.so Vannucci 54
REGGIO EMILIA - via Emilia San Pietro 18/b
RICCIONE - v.le Milano 50
ROZZANO - via Curiel 25 (Fiordaliso)
SEREGNO - c.so Matteotti 52/54
SIRACUSA - c.so Gelone 33/b
TORINO - via Lagrange 13
VERONA - via Oberdan 6
VICENZA - Contrà Vescovado 8/10

...e partecipa al torneo dell'anno!

Dal 2 al 4 Dicembre
ti aspetta una sfida
all'ultima curva
con Gran Turismo 2!
Puoi iscriverti da novembre:
PlayStation e Levi's® All-Duty™
ti aspettano
con fantastici premi.*

** Chiedi il regolamento presso gli Original Levi's® Store*

Levi's®

PlayStation®

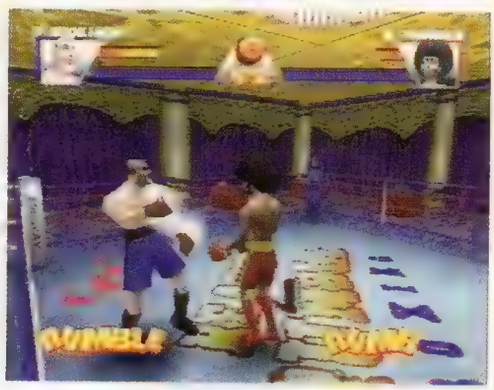
Aut. Min. Ric.

REVIEW

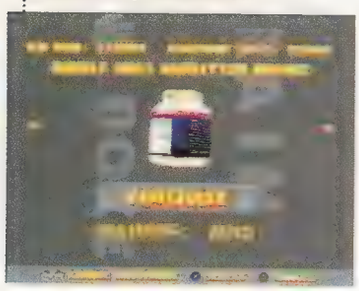
READY TO **RUMBLE**

Una volta erano i giochi PlayStation ad essere convertiti per altre piattaforme, ma ormai i tempi sono maturi perché abbia luogo il processo inverso: **Ready To Rumble**, gioco boxistico già *hit* su DreamCast, è ora alla portata dei giocatori marca Sony...

LA VISUALE IN PRIMA PERSONA, PIÙ DIVERTENTE E COMODA DEL PREVISTO.



ANCHE NELLA BOXE IL DOPING HA UN CERTO PESO, OGGIGIORNO...



ECCO UNO DEI SOTTOGIOCHI D'ALLENAMENTO. FORZA E CORAGGIO!

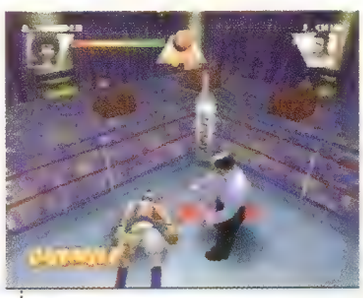
Versione:	Europea
Casa:	Midway
Sviluppatore:	Point of View Inc.
N°Giocatori:	1-2
Genere:	Sportivo

"READY TO RUMBLE" È LO SLOGAN DI uno dei più famosi commentatori di incontri di pugilato anglofoni, una sorta di Franco Ligas dei ricchi, anche se il livello non è di molto più alto, almeno a giudicare dall'intro in *FMV* del gioco e dalla sequenza parlata di presentazione degli sfidanti che precede ogni incontro. **Ready To Rumble** ci propone un approccio al genere della simulazione boxistica del tutto incentrato sugli aspetti *arcade*, infarinati con una quantità più o meno godibile di *humour*. Non pensate ad atleti *super-deformed*, ma a pugili improbabili: a parte i personaggi che starebbero bene in **Tekken 4**, tipo un cinese che fa strane mosse di kung-fu abilmente mascherate da ganci destri e sinistri, alcuni pugilatori obesi sono davvero poco credibili, al pari del newyorchese nero con la capigliatura afro anni '70. Estetica a parte, il gioco ci propone due modalità: *Arcade* e *Championship*. Come probabilmente avrete già sottilmente intuito, la prima è del tutto imperniata attorno agli incontri, mentre la seconda vi mette nei panni di un manager che deve portare uno o più pugili dal livello di donnette macilente a quello di autentici Mike Tyson. La meccanica di questa modalità si articola attraverso tre fasi: gli incontri amichevoli a soldi, che vi permettono di ammassare denaro, la fase di allenamento, che costa quattrini e che quindi è subordinata alla precedente, e infine l'incontro vero e proprio, la cui vittoria vi farà salire di graduatoria e che, in caso di sconfitta, vi farà tornare giù di una posizione. La modalità di allenamento è suddivisa in diverse discipline, che all'atto pratico si configurano come sottogiochi di vario tipo, in genere divertenti, ma inizialmente un po' difficili da affrontare.
Quando non se ne può più, è possibile scegliere di effettuare in automatico gli allenamenti, il che rappresenta un evidente manifestazione d'attenzione per la giocabilità del prodotto. Sia le sessioni in palestra, sia gli incontri a premio incrementano le abilità del nostro pugile, che, raggiunto un livello di decenza, può avventurarsi nel duro mondo del torneo. Esistono tre cinture, e ovviamente il nostro ragazzo parte alla conquista della minore, quella di bronzo. Per ottenerla deve sconfiggere dieci avversari via via più potenti. Una volta completata l'opera (che per la prima cintura non richiede eccessivo impegno) al manager si spalanca la possibilità di allenare nuovi pugili. Questa è in sostanza la dinamica di gioco di **Ready To Rumble**, che mette a disposizione del giocatore un totale di 20 pugili a cui accedere tramite vittorie varie. Ma passiamo all'incontro vero e proprio. Al termine dei portentosi vocalizzi del Rino Tommasi locale, ci si ritrova alle prese con i controlli, piuttosto semplici: due tasti per i pugni alti, due per i pugni al corpo, e qualche combinazione per fare ganci e montanti. Naturalmente sono presenti anche *combo* varie, a indicare ancora la natura non simulativa del gioco. Il ring è completamente in 3D ed è possibile muoversi liberamente. Per parare i colpi si usano i tasti frontali, ma nella nostra esperienza di gioco sono risultati pressoché inutili, in quanto in genere le tecniche usate per sconfiggere l'avversario si limitano ad un paio di sequenze, almeno nella fase di conquista della cintura di bronzo. Un pugile ben allenato è svelto e potente, quindi se spendete un po' di tempo e fatica in palestra e in incontri d'allenamento, al momento della prova effettiva scoprirete

che la vostra superiorità è davvero netta. La parte alta dello schermo presenta due barre colorate, una delle quali indica l'energia rimasta al nostro pugile. Se scende a zero, ci si ritroverà semistorditi faccia a terra, con un *countdown* che ci rimbomba nelle orecchie. Quando invece è l'avversario a subire la triste sorte, è possibile guadagnare un po' d'energia premendo freneticamente i tasti del *joypad*. Dopo tre *knock-out* l'incontro è perso o vinto, a seconda. Gli incontri sono divisi in *round* di 60 secondi, al termine dei quali i pugili ritornano a menarsi, leggermente ristorati. La seconda barra di cui si parlava indica la forza del colpo e si azzera ad ogni pugno tirato. Per intenderci, se cominciate a martellare l'avversario con una serie di sinistro-destro-sinistro, dopo il primo colpo infliggerete poco danno. Al contrario, un diretto al viso a barra completamente carica può sortire effetti devastanti. A spingere il giocatore in quest'ultima direzione è anche il fatto che per ogni colpo messo a segno con la barra al massimo si ottiene una lettera: quando si forma la parola "*Rumble*" si assiste ad una breve sequenza, i guantoni si illuminano e per qualche secondo la barra della forza dei colpi rimane sempre al massimo, permettendo così di massacrare a livelli inauditi la nostra preda... pardon, il nostro avversario. Come accennato, nel complesso non ci troviamo di fronte ad un gioco molto tattico: un paio di sequenze di colpi sono sufficienti per avere ragione di quasi tutti gli avversari, sempre ammesso che il vostro uomo abbia alle spalle un buon allenamento. Per contro, non si può nemmeno abbandonarsi ad una semplice pressione casuale dei tasti, che porta, salvo colpi di fortuna magistrali, alla sconfitta. **Ready To Rumble** è comunque un gioco divertente, ma è forse un po' troppo semplice. Se la versione Dreamcast poteva avvantaggiarsi di una grafica di alto livello, in questo caso l'estetica, mantenendosi comunque su buoni standard, non ha da dire nulla di rivoluzionario. I poligoni su schermo non sono molti, ma tutto risulta fluidissimo e perfetto, privo quindi di errori di *clipping* o di *texture* "attaccate" male. Inoltre sono disponibili vari punti di vista, di cui anche quello in prima persona riesce giocabile e divertente (qualcuno ricorda **Punch Out**?). I controlli sono precisi ed efficaci: su questo versante il lavoro è più che buono. Il sonoro è di ottimo livello, soprattutto per quanto riguarda le frasi pronunciate dai vari lottatori, tutti fortemente caratterizzati, e il roboante slogan che dà il nome al gioco, pronunciato con una tale enfasi da rimanere fisso in mente. Insomma, un gioco ben confezionato, in cui è palese una grande attenzione ai dettagli e in cui nulla è lasciato al caso. Se solo fosse stato più tattico e avesse richiesto un maggior impegno, avrebbe meritato sicuramente un posto nella galleria delle *hit*.

Matteo Tenca

VOTO 83%



IL NOSTRO AVVERSARIO È AL TAPPETO. MA SI RIALZERÀ PRESTO, NON HO ANCORA FINITO CON LUI...

HARD-STORE
Vendita per corrispondenza e all'ingrosso Computers & Videogames

Solo da noi... trovi:

COPYALL 4.0
Scheda che comanda un lettore e un masterizzatore SCSI e IDE SENZA L'USO DEL PC!!! Copie dirette a fino a 8x di qualsiasi CD. Semplicissima! DISPONIBILE solo scheda o sistemi completi subito READY!

MODIFICA TURBO!!! overclocca la tua playstation da 44.7 Mhz a 95 Mhz!!! Completa di istruzioni per l'installazione FAI DA TE!

SOLO DA NOI!

GAME ENHANCER 5 RENDE LA TUA PLAYSTATION UNIVERSALE SENZA IL CHIP! CODICI SEGRETI E VITE INFINITE - MENU' ITALIANO!
PRO ACTION REPLAY 2

AR9000 Action Replay GAME ENHANCER per playstation serie SCPH9002!!!

CHIP DI MODIFICA!!! kit completo di chip, istruzioni e foto a colori per modifica "fai da te"
Stealth CHIP ONLY: per FF8, DINO CRISIS...

LISTINO RIVENDITORI DISPONIBILE!!!

Playstation: Prezzi validi solo per corrispondenza

Playstation+modifica+2 dualshock	Tel.
Dualshock compatibili di qualità	£. 31.200
WheelPAD Dualshock (volantino tipo RR4)	£. 48.000
Joypad classici colorati	£. 13.000
DESKSTICK (joypad tipo salagiochi)	£. 34.800
ARCADE STICK(pianale da salagiochi 1mt)	£. 108.000
Memory card SONY originale	£. 21.600
Memory card 2Mb reali 30 bl	£. 21.600
Memory card 8Mb 120 bl	£. 28.800
Memory card 16Mb 240 bl	£. 34.200
Memory card 24Mb 360 bl	£. 37.600
Memory card 32Mb 480 bl	£. 52.800
Cavo scart RGB alta qualità	£. 15.000
Cavo scart RGB con uscite audio	£. 16.800
Cavo LINK per playstation	£. 15.000
Pistola Panther GUN (NAMCO comp.)	£. 46.800
Pistola 3 in 1 con pedale (NAMCO comp.)	£. 50.200
Volante vibr.con pedaliera e freno a mano	£.138.000
Volante PS-SHARK con pedaliera vibr.	£.102.000
Tappetino compatibile DANCE DANCE	£. 78.000
Canna da pesca per playstation	£. Tel.
Chitarra per playstation	£. Tel.
DJ STATION	£. Tel.
Chip STEATLH con kit fai da te	£. 8.400 x 10pz.

Se sei un privato richiedi subito il nostro catalogo a colori... prezzi imbattibili!

NEW! MP3 player x playstation

DREAMCAST:

DREAMCAST PAL	tel.
DREAMCAST JAP	tel.
CHIP MODIFICA DREAMCAST	tel.
Disponibile tutta l'accessoristica DREANCAST compreso MODEM!	

GIOCHI ULTIME NOVITA' PER DREAMCAST JAP e PAL

?! Altre cose interessanti:
Mr. Backup N64 - Game Boy Backup device - Game Boy Cartidge 16-32 Mb - CDR - CDRW
Adattatore DUALSHOCK PSX per coll. PC
Movie CARD per PSX - PC COMMS LINK per AR
POCKET STATION - Ventola Raffreddamento PSX

PRENOTA SUBITO GRAN TURISMO 2
RESIDENT EVIL 3 - FIFA 2000...

Acquista ON LINE www.hardstore.com
Telefona a 0471/501494 * 0461/390603-921287
Invia un fax a 0461/397644 * 0471/505763
Vieni a trovarci: C.so 3 Novembre, 72 - Trento

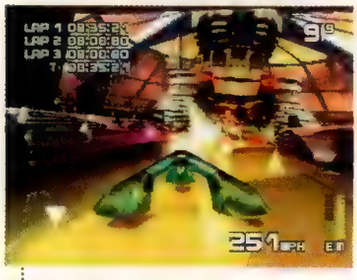
RIPARIAMO QUALSIASI PLAYSTATION!!!
HARD-STORE

REVIEW

KILLER LOOP

Una corsa di macchine ambientata nel futuro con la possibilità di utilizzare delle armi. Questa l'ho già sentita... ma dove?

Versione:	Europea
Casa:	Crave Entertainment
Sviluppatore:	Interno
N°Giocatori:	1-2
Genere:	Corsa



KILLER LOOP È COLORATO E VELOCE, MA MANCA DI QUEGLI ASPETTI CHE HANNO RESO TANTO POPOLARE LA SAGA DI WIPEOUT.

QUESTO POTENZIAMENTO DI COLORE VERDE PERMETTE DI AUMENTARE TEMPORANEAMENTE LA VELOCITÀ MASSIMA.

ORIGINALITÀ AL POTERE! QUESTO SEMBRA essere il motto di Crave Entertainment che ha deciso, a solo un mese dall'uscita del terzo ed eccezionale episodio della saga di **wipeOut**, di lanciare sul mercato un gioco chiaramente ispirato al titolo Psygnosys. Difficile però pensare che qualche videogiocatore, dopo aver confrontato i due titoli, possa propendere per **Killer Loop** che, pur essendo un gioco di discreta fattura, non riesce minimamente ad avvicinarsi ai livelli di giocabilità e divertimento di **wip3out**. Ma andiamo con ordine, cercando di scoprire se, tra le tante caratteristiche... er, scopiazzate, **Killer Loop** può contare almeno su qualche trovata originale. Le gare disponibili, suddivise in competizioni di vario genere, sono tutte ambientate in mondi futuristici, in cui giganteschi palazzi e costruzioni di vario genere e natura fanno da cornice al percorso; le astronavi, anch'esse caratterizzate da un *look* moderno e tecnologico, non sono sospese in aria, bensì aderenti al terreno (un po' come in **F-Zero** per Nintendo 64) e, proprio per questo motivo, all'interno dei numerosi tunnel presenti è possibile, eseguendo movimenti molto bruschi o più semplicemente evitando un

avversario o un attacco, trovarsi a testa in giù o roteare velocemente. E' questa una delle poche trovate che differenziano **Killer Loop** da **wip3out** perché per il resto le similitudini sono, come già detto, veramente numerose e non riguardano solamente l'impostazione strutturale; se può essere ancora comprensibile la scelta di sfruttare un genere di successo, mantenendone inalterate le caratteristiche di base (anche le armi e gli attacchi disponibili mancano totalmente di originalità) appare quantomeno fuori luogo la decisione di trarre palese ispirazione anche per quanto riguarda l'aspetto grafico/sonoro. Giocando a **Killer Loop**, accompagnati da musiche elettroniche e techno, in puro stile Prodigy e Orbital, e affrontando percorsi di ambientazione spaziale si insinua in maniera sempre più pressante la sensazione di trovarsi di fronte a qualcosa di già visto e di già provato. Il titolo di Crave Entertainment non è privo di pregi, dato che lo *scrolling* si mantiene sempre su velocità elevatissime (in alcuni momenti è addirittura più veloce di quello di **wip3out**) e che la grafica appare sempre curata, ma in un confronto con il titolo Psygnosys viene sconfitto nel settore più importante,

LA QUALITÀ DELLE ESPLOSIONI NON È PARTICOLARMENTE ESALTANTE, E QUEST'IMMAGINE NE È LA TESTIMONIANZA...

ovvero la giocabilità. **wip3out** è infatti nettamente più divertente e longevo, grazie a una struttura più solida e studiata; certo, se **Killer Loop** fosse stato lanciato sul mercato qualche mese fa avrebbe ottenuto una valutazione leggermente superiore, ma adesso è davvero difficile trovare qualche valido motivo per scegliere il titolo Crave.

Marco Ravetto

VOTO **69%**

Riservato ai Rivenditori

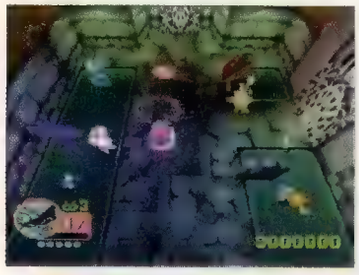
Riservato ai Rivenditori

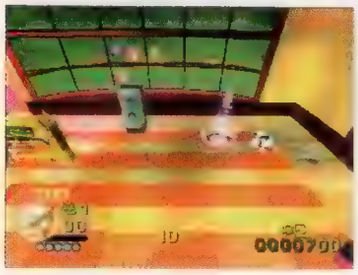
Riservato ai Rivenditori

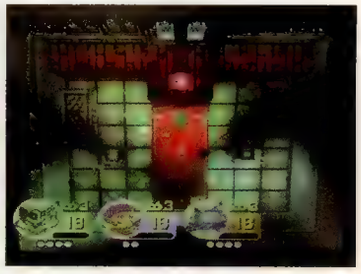
REVIEW

RAT ATTACK

Gatti che inseguono topi. Caspita ragazzi, che trovata originale!
Speriamo almeno che questa versione 2000 di *Tom & Jerry* sia divertente... speriamo...







UNA VOLTA CATTURATO UN CERTO NUMERO DI TOPI, SI APRIRÀ UNA PORTA E IL LIVELLO SARÀ SUPERATO.

Versione:	Europea
Casa:	Mindscape
Sviluppatore:	Interno
N°Giocatori:	1-4
Genere:	Azione

LA SPERANZA ESPRESSA NEL BREVE sottotitolo introduttivo viene velocemente disillusa dai primi istanti di gioco: dietro una trama banale e piatta, che vede alcuni gatti impegnati nel tentativo di bloccare un'invasione di pericolosi e violentissimi ratti, si cela infatti una struttura di gioco troppo semplice e priva di spunti originali e di trovate in grado di non far addormentare il giocatore già dopo poche partite. Lo scopo di **Rat Attack** infatti è semplicemente quello di controllare uno dei sopracitati felini e, armati di una sorta di lazzo in grado di emanare una potente scarica elettrica, bloccare e poi eliminare mediante l'apposito macchinario tutti i topi presenti in un livello, per poi attendere l'apertura di un portale e accedere allo *stage* successivo.
L'inseguimento dei topi, già difficile a causa dell'estrema velocità di questi piccoli roditori, è reso ancora più complesso dalla presenza di un'ampia gamma di insidie ambientali e di nemici di vario genere; oltre a pantegane di dimensioni veramente notevoli, più potenti e pericolose dei normali topolini, sono presenti insetti di vario genere e gli immancabili cani pronti a inseguire il malcapitato gatto in caso di brusco risveglio.
Leggermente più interessante e divertente è la modalità *multiplayer*, grazie alla possibilità di giocare fino in quattro contemporaneamente in sfide all'ultima cattura, dove ogni mossa è lecita pur di riuscire a prendere più topi degli altri concorrenti; peccato solo che la grafica, a causa dell'allargamento dell'inquadratura (indispensabile per offrire una visuale decente dell'azione), risulti un po' troppo caotica e in diverse situazioni possa diventare difficile comprendere cosa stia accadendo su schermo. E' però, inaspettatamente, proprio la realizzazione tecnica il settore in cui **Rat Attack** mostra i maggiori pregi, dato che i livelli, stravaganti nelle ambientazioni e tinteggiati con colori sgargianti, riescono a creare un'atmosfera in stile cartone animato, amplificata dalla presenza di musiche e di effetti che non esiterei e definire insoliti e stravaganti.
Peccato solo che i programmatori di Mindscape, partendo da premesse ben poco originali, abbiano finito per creare un titolo che manca quasi totalmente di varietà e di spunti interessanti: se infatti **RA** fosse stato caratterizzato da una struttura più coinvolgente, la totale assenza di novità sarebbe passata in secondo piano, nascosta almeno parzialmente da una buona giocabilità. Così invece i problemi e i difetti si sommano inesorabilmente, rendendo **RA** un titolo quasi discreto tecnicamente, appena sufficiente se giocato in compagnia di amici, assolutamente mediocre nella modalità in singolo.

Marco Ravetto

VOTO **55%**

NELLA MODALITÀ A QUATTRO GIOCATORI OGNI COSA È UN PO' TROPPO PICCOLA E, DI CONSEGUENZA, TROPPO CONFUSA.

DINO CRISIS™

CAPCOM

Virgin INTERACTIVE

PlayStation

completamente in ITALIANO

guarda

G@ME NETWORK DIGITAL TELEVISION

www.gamenetwork.it

gioca in

GAME ON LINE IT

www.gameonline.it

FORNITORE UFFICIALE

divertiti con

HX HalifaX

www.halifax.it

© CAPCOM CO., LTD. 1999 ALL RIGHTS RESERVED. CAPCOM AND THE CAPCOM LOGO ARE TRADEMARKS OF CAPCOM CO., LTD. DINO CRISIS IS A TRADEMARK OF CAPCOM CO., LTD.

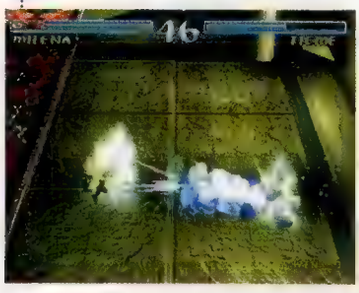
DESTREGA

A un anno di distanza dall'uscita della versione giappo, l'originale ma poco impegnativo picchiaduro di Omega Force va ad infoltire la *line-up* europea dei titoli PlayStation. Il lungo tempo di adattamento non sembra però avergli portato alcun giovamento...

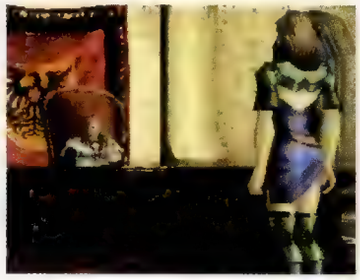
Versione:	Europea
Casa:	SCEE
Sviluppatore:	Omega Force
N°Giocatori:	1-2
Genere:	Picchiaduro

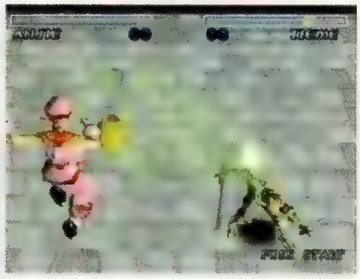
L'INQUADRATURA RAVVICINATA DEI COMBATTIMENTI CORPO A CORPO PERMETTE DI AMMIRARE IL LIVELLO DI DETTAGLIO DEI PERSONAGGI.

COMBINANDO I TRE FATTORI CHE COMPONGONO LE MAGIE, È POSSIBILE OTTENERE BEN 34 INCANTESIMI DIVERSI.



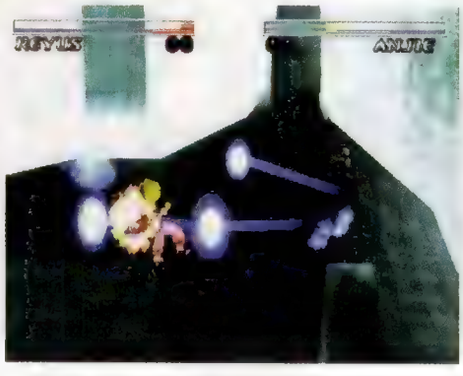
PRESENTATO ALLA FINE DEL 1997 IN una conferenza stampa tenuta dalla nota casa produttrice nipponica Koei, **Destrega** è stato mostrato al pubblico come un ambizioso e rivoluzionario picchiaduro ad incontri: un compito forse eccessivo per il gruppo di sviluppatori Omega Force, responsabili del più tradizionale **Sangoku Musou**, che ha solo in parte soddisfatto le aspettative che la casa produttrice ha contribuito a generare. **Destrega** prende in prestito il concetto di *"beat'em up* a distanza" da titoli come **Psychic Force** e **Dragonball**, inserendolo in una meccanica di gioco che offre grande libertà di movimento ed una semplice esecuzione dei colpi speciali. Gli incontri si trasformano di conseguenza in duelli da *Far West* dove i combattenti si muovono di continuo in cerca di un riparo, lanciando ripetutamente incantesimi: questi ultimi si eseguono combinando tre pulsanti che determinano velocità, forza e ampiezza del colpo che si vuole scagliare. Il numero di tasti premuto per effettuare l'attacco decide inoltre il suo livello di potenza, fino ad un massimo di tre unità. L'esecuzione contemporanea di una mossa speciale da parte di entrambi i giocatori è regolata da un livello di priorità secondo il quale la velocità sconfigge la potenza, l'ampiezza batte la velocità e la potenza supera l'ampiezza: inoltre i colpi di alto livello sconfiggono sempre quelli di livello inferiore. L'unico limite posto all'abuso delle mosse speciali è una barra di energia che si consuma con il loro utilizzo: nel caso venga esaurita, al giocatore non rimane che attendere la sua rigenerazione affidandosi ai pochi colpi ravvicinati messi a disposizione. Salto, parata, deflessione e scatto in avanti completano la dotazione di azioni disponibili. La semplicità di assimilazione e l'immediatezza dell'impianto di gioco ideato da Omega Force si scontrano purtroppo con una mancanza di cura nella realizzazione dell'intelligenza artificiale degli avversari, difetto che rende noiose e poco impegnative le modalità a singolo giocatore. L'unica eccezione è costituita dallo *Story Mode* che compensa la brevità dei duelli con lunghe sequenze d'intermezzo ricche di dialoghi parlati. Una volta terminato però, l'unico incentivo a proseguire può essere costituito dalla modalità di gioco in coppia. Di qualità incostante anche la grafica che, se da una parte offre personaggi ricchi di dettaglio e complesse arene di gioco, dall'altra presenta uno scarso uso degli effetti speciali e alcune soluzioni piuttosto discutibili, prima fra tutte la scomparsa delle strutture presenti sul fondale quando queste coprono i personaggi che confondono di frequente il giocatore. Più soddisfacente l'accompagnamento musicale, costituito da brani di vario genere, dallo stile molto simile a quelli impiegati nell'animazione giapponese. La versione europea di **Destrega**, distribuita da Sony, mantiene intatte la maggior parte delle caratteristiche di quella nipponica, ad eccezione di una minore velocità di gioco e di una pessima recitazione degli attori americani a cui sono stati affidati i dialoghi: problemi che riducono ulteriormente l'interesse per questo picchiaduro già danneggiato dalla sua eccessiva semplicità.

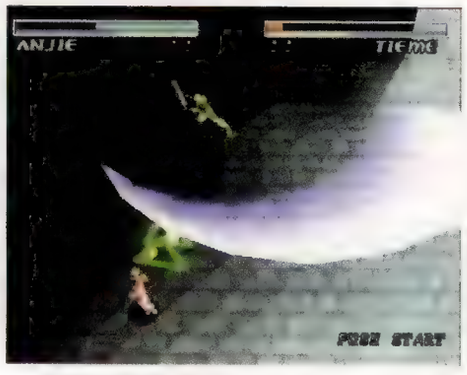




Diego Cortese

VOTO **74%**





OSTIA LIDO
ROMA
Via delle Canarie, 19
✆ 06/56339373
FAX 06/56341133
e-mail: dreamuno@tiscalinet.it

DREAMLAND

VENDITA PER CORRISPONDENZA

RIMINI
Via Sigismondo, 36
✆ 0541/786496
FAX 0541/786621
e-mail: dreamland@libero.it

NINTENDO 64

Bomberman	L. 79000
Bomberman Hero	L. 149000
Chamaleon Twist	L. 59000
Choro Q	L. 109000
Clayfighter USA	L. 79000
Command e Conquer USA	L. 169000
Evangelion	L. 179000
F - Zero	L. 129000
Fighting Cup	L. 169000
G.A.S.P.!	L. 129000
Gauntlet Legend USA	L. 169000
Hexen USA	L. 39000
Hyper Olimpic Nagano	L. 79000
Hybrid Heaven	L. 189000
Hiriu no Ken	L. 59000
Human Grand Prix	L. 49000
Knife Edge USA	L. 139000
J. League Eleven Beat	L. 49000
J. League Perfect Striker II	L. 199000
Jet Force Gemini	L. 169000
Lamborghini USA	L. 69000
Multi Racing Champ. USA	L. 59000
Mission Impossible USA	L. 129000
NBA In the Zone 98	L. 99000
NBA Live 99 USA	L. 149000
Quake 2 USA	L. 179000
Rayman 2 USA	L. 159000
Resident Evil 2 USA	L. 169000
Robotron 64 USA	L. 39000
Shadow Man USA	L. 159000
Superman USA	L. 175000
Snobo Kids	L. 79000
South Park USA	L. 169000
Super Robot Spirits	L. 149000
Super Robot Taisen	L. 199000
Star Soldier	L. 69000
Star Wars Episodio I	L. 179000
Tataise Gaiden (puzzle)	L. 119000
Tetris Disney	L. 159000
Turok 2 USA	L. 139000
Wild Choppers	L. 59000
Wayne Gretzky's 98 USA	L. 69000
Zelda USA	L. 129000

GB COLOR L. 149.000

A Bugs Life	L. 75000
Barbie	L. 75000
Black Bass	L. 69000
Bust – A Move 4	L. 85000
Bugs Bunny	L. 75000
Caesar Palace II	L. 75000
Duke Nukem	L. 75000
Frogger	L. 79000
F1 World Gran Prix	L. 69000
Gex	L. 69000
Golden Goal	L. 79000
Harvest Moon	L. 75000
Holy Magic Century	L. 59000
Hormiga Z	L. 85000
International S. S. Soccer 99	L. 69000
Mortal Kombat 4	L. 59000
Pitfall	L. 75000
Power Quest	L. 75000
Prince of Persia	L. 69000
Puffi	L. 49000
Quest For Camelot	L. 85000
720° Skateboard	L. 59000
S. Mario Bross de Luxe	L. 75000
Shadow Gate	L. 69000
Spy vs Spy	L. 49000
Titti e Silvestro	L. 69000
Top Gear Rally	L. 59000
Turok 2	L. 59000
V – Rally	L. 69000
Zelda	L. 75000
Wario Land II	L. 75000

IN ESCLUSIVA PER L'ITALIA
DREAMCAST JAP
MARCHIATO CE
L. 399.000

DREAMCAST

Air Force Delta	L. 129000
Blue Stinger	L. 119000
Buggy Heat	L. 125000
Climax Landers	L. 129000
Chu Chu Rocket + Controller	L. 109000
Cool Boarders	L. 129000
Dinamite Deka II	L. 125000
Death Crimson 2	L. 129000
Espion Agents	L. 129000
F1 World Grand Prix	L. 129000
Giga Wings	L. 129000
Get Bass+Fishing Contr.	L. 229000
Giant Gram	L. 129000
Gundam Side Story 0079	L. 149000
House of Dead II+Gun	L. 229000
Jo Jo's Adventure	L. 129000
King of Fighter 99	L. 129000
Langrisser Millenium	L. 129000
Marionette Hundler	L. 119000
Makken X	L. 149000
Monaco GP II	L. 85000
New Japan Prowrestling	L. 119000
Red Line Racer	L. 115000
Revive	L. 129000
Sega Rally II	L. 99000
Shuto ko Battle	L. 129000
Sonic Adventure	L. 80000
Sonic International Version	L. 129000
S. Speed Racing	L. 99000
Soul Calibur	L. 139000
Space Griffon	L. 129000
Speed Devil	L. 129000
Street Fighter Zero III	L. 129000
Turb	L. 80000
Virtua Fighter 3	L. 99000
Zombie Revenge	L. 129000

... 02/12/99 Virtua Striker 2

ACCESSORI

Visual Memory Sistem	L. 59000
Joistick	L. 149000
Joipad	L. 59000
Puru Puru	L. 45000
Volante	L. 160000
Mission Stick	L. 179000
Gun	L. 99000
Cavo Scart	L. 30000
VGA Box	L. 149000

DREAMCAST EUROPEO DISPONIBILE...

WONDER SWAN
L. 139000

DISPONIBILI GIOCHI HENTAI
PER PC COMPLETAMENTE
IN ITALIANO
VIPER N. 1 L. 59.000
ASSO DI SPADE L. 59.000

NEO GEO POCKET COLOR L. 199.000

Bass Fishing	L. 79000
Baseball Star	L. 75000
Big Tournament Golf	L. 89000
Cherry Master	L. 110000
Cool Boarders	L. 79000
Crush Roller Pocket	L. 75000
Dive Alert 2 cartucce	L. 150000
Fatal Fury (First Conctat)	L. 85000
King of Fighter R2	L. 95000
Metal Slug First – Mission	L. 85000
Neo Geo Cup 98 Plus	L. 75000
Pacman	L. 85000
Pocket Tennis	L. 69000
Puyo Pop	L. 89000
Puzzle Bobble Mini	L. 65000
Snk vs Capcom	L. 89000

CONSOLE DA COLLEZIONE
SATURN + M. PEG
L. 299.000
NEO GEO CARTUCCE
L. 1.250.000
P.C. ENGINE CORE GRAFX
L. 430.000

DISPONIBILI GIOCHI SAT NEW
FINAL FIGHT REVENGE
L. 139.000

TITOLI NEO GEO CD
A L. 80.000

MODELLINI

Gundam (perfect grade) 1/60	L. 360000
Zaku II (p. grade) 1/60 (red-green)	L. 360000
Evangelion (perfect grade) 1/60	L. 360000
Mazinger Z Steel Model	L. 250000
Mazinger Z Black Steel Model	L. 260000
Great Mazinger Steel Model	L. 220000
Great Mazinger Black Steel Model	L. 275000
Combatler	L. 420000
Geeg Robot Takara	L. 200000
Raideen Stell Model	L. 190000
Gundam Steel Model	L. 190000

SERIE COMPLETA EVANGELIO (HG 1/100)

... e tanto altro ancora!

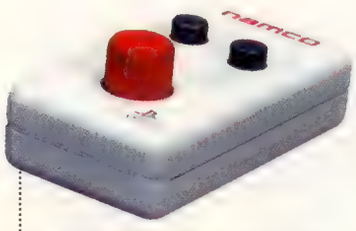
PLAYSTATION JAP - USA

Arc the Lad 3	L. 149000
Bass Landing USA+Contr.	L. 189000
Bio Hazard 3	L. 159000
Blody Roar 2	L. 139000
Capcom Generation V	L. 89000
Change!! Get – A Robo	L. 169000
Chocobo Dungeon II	L. 149000
Cyber Org	L. 139000
Crisis City	L. 119000
Dance Dance Revolution 2	L. 139000
Dead or Alive USA	L. 109000
Devilman	L. 139000
Dino Crisis USA	L. 119000
Dragon Ball Z Legend	L. 89000
Dragon Ball Final Bout	L. 89000
Dragon Ball Battle 22	L. 89000
Dr. Slump	L. 129000
Echonight 2	L. 159000
Final Fantasy VII	L. 79000
Final Fantasy VIII USA	L. 169000
Front Mission III	L. 169000
Front Mission Alternative	L. 89000
Final Fantasy Antology USA	L. 159000
Fighting Eyes	L. 89000
Ganbare Goemon 2	L. 149000
Ghost in the Shell	L. 79000
Grandia USA	L. 139000
Gran Turismo 2	L. 149000
Guardian's Crusade USA	L. 89000
Guyferd	L. 109000
Gundam Perfect one Year War	L. 69000
Gundam Char's Conterattac	L. 149000
Gundam G generation Zero	L. 169000
Gun Barl	L. 129000
Jade Cocoon USA	L. 139000
Jo Jo's Bizzare Adventure	L. 139000
King of Fighter 97	L. 129000
King of Fighter Kio	L. 99000
Legacy of Kain: Soul River USA	L. 99000
Lunar Silver Star Story USA LTD	L. 175000
Lupin the 3rd	L. 99000
Macross II	L. 159000
Marvel S. Heroes vs Street Fighters Ex Edition	L. 139000
Metal Gear Solid Integral	L. 129000
Metal Slug	L. 129000
Monkey Hero USA	L. 89000
Over Blood 2	L. 69000
Pocket Fighters	L. 79000
Parasite Eve USA	L. 149000
Patlabor	L. 139000
Real Robot Battle	L. 179000
Real Bout Special	L. 129000
Resident Evil 3 USA	L. 139000
Rival School 2	L. 129000
Rockman Dash	L. 59000
Side Pocket 3	L. 99000
Silhouette Mirage	L. 89000
Suikoden II USA	L. 129000
Super Robot Wars F Final	L. 169000
Super Robot Vars F	L. 149000
Star Ocean USA	L. 129000
Street Fighter Zero 3	L. 139000
Syphon Filter USA	L. 99000
Tales of Destiny JAP	L. 99000
The Last Blade	L. 129000
Thousand Arms USA	L. 139000
Tales of Fantasia	L. 119000
Tokimeki Memorial Vol. 3	L. 149000
Thunderforce V	L. 89000
Time Bokan	L. 89000
Winning Eleven 4	L. 149000

PUCHI**CARAT**

Arr arr arr... Attenzione amici, oggi mi voglio svenare! Vere pietre preziose, decine di carati di pietre preziose... E io cosa faccio? Ve le vendo a un prezzo stracciato, anzi no... Ve le regalo, anzi no...Le distruggo tutte!

Versione:	Europea
Casa:	Taito
Sviluppatore:	Interno
N°Giocatori:	1-2
Genere:	Puzzle



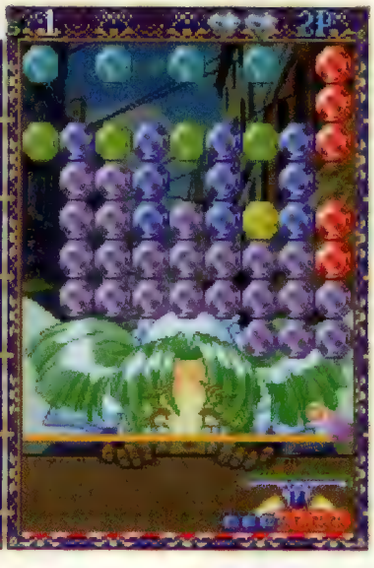
VOLETE SFRUTTARE AL MASSIMO **PUCHI CARAT**? PROCURATEVI QUESTO *CONTROLLER* DI NAMCO, VENDUTO IN *BUNDLE* COL GIOCO IN NUMEROSI PAESI EUROPEI!

ORMAI ANCHE IL GENERE DEI PUZZLE *game* sembra incanalato su binari prefissati. L'immenso successo di titoli come **Puzzle Bobble** (conosciuto anche con il nome di **Bust-A-Move**) e di **Super Puzzle Fighter** ha spianato la strada a tutta una serie di *sequel* che, almeno nelle premesse iniziali, traggono evidente spunto dai due titoli appena citati. Non si discosta da questo *trend* anche **PuchiCarat** che però ad un'attenta analisi ricorda maggiormente, almeno per quanto riguarda la struttura base di gioco, l'ormai leggendario **Arkanoid**: nei panni di uno dei numerosi personaggi disponibili, tutti con una struggente storia e tutti alla ricerca di 12 pietre preziose in grado di far avverare anche i desideri più incredibili, il giocatore deve infatti eliminare delle pietre preziose presenti nella parte alta dell'area di gioco, utilizzando una pallina magica e una barra posta nella parte bassa dello schermo. Rispetto ad **Arkanoid** non sono però stati inseriti tutti quei potenziamenti in grado, per esempio, di aumentare la dimensione della barra o di fornire la barra stessa di due utilissimi cannoncini (anche perché si sarebbe trattato di un palese plagio), fatto che rende l'azione decisamente meno varia ed emozionante. Tutto ciò che bisogna fare in **PC**, in definitiva, è continuare a colpire la pallina, cercando di creare reazioni a catena in grado di bloccare la continua discesa delle pietre ed evitando che la sfera cada nel vuoto (pena l'apparizione dal nulla di nuove e sempre più numerose gemme). Insomma, nulla di particolarmente emozionante. Ad innalzare leggermente la giocabilità e la longevità, e di conseguenza anche la valutazione globale, ci pensa fortunatamente l'opzione *multiplayer* che, rispetto alle modalità di gioco in singolo (abbastanza numerose, ma non particolarmente varie), può contare sull'incentivo della sfida contro un amico. L'abilità nel cancellare pezzi dev'essere infatti accompagnata dallo studio di una strategia, dato che le azioni compiute da un giocatore possono ripercuotersi sulla partita dell'avversario: realizzando combinazioni e sequenze particolarmente elaborate lo schermo dell'amico/rivale verrà "inondato" da decine e decine di pietre, rendendo molto più difficile la sopravvivenza. Se nel gioco in singolo quindi l'attenzione è posta solo sulla continua distruzione delle pietre, nel gioco in coppia può essere utile tergiversare, eliminando inizialmente solo poche pietre per poi sferrare una devastante controffensiva che non permetta repliche. Per quanto riguarda la realizzazione tecnica, **PC** è un titolo nella media, che trae ispirazione sia per quanto riguarda l'impostazione grafica che per la scelta di musica ed effetti dalle più recenti produzioni del genere. Il giudizio finale sul titolo Taito non può quindi che essere una stiracchiata sufficienza e nulla più. I programmatori nipponici avrebbero dovuto osare di più, inserendo qualche novità sostanziale; copiare è facile, ma i risultati non sono sempre quelli sperati...

Marco Ravetto

VOTO **65%**

NELLA SFIDA IN COPPIA ATTENDERE DI ACCUMULARE UN DISCRETO NUMERO DI PIETRE PUÒ ESSERE UNA TATTICA VINCENTE.



EFFETTI GRAFICI E SONORI SEGNALANO DELLE SEQUENZE PARTICOLARMENTE ELABORATE E PRODUTTIVE.

Via P. Bentivoglio, 50
95100 Catania
Tel. 095-449550 - Fax 095-7280173
E-mail: chipstation@chipstation.com

MICROCHIPS, COMPUTERS, VIDEOGAMES, SATELLITE

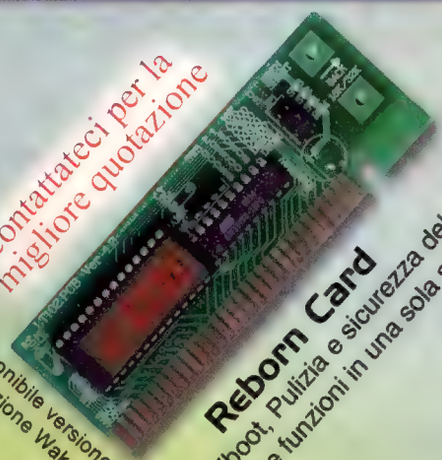
Tutti i giochi originali

Tutto quello che occorre sono un lettore e un masterizzatore SCSI.

contattateci per la migliore quotazione

Copy all
Per duplicare i CD senza bisogno di PC

contattateci per la migliore quotazione



Disponibile versione PCI con funzione Wake on Lan

Reborn Card
Backup, Multiboot, Pulizia e sicurezza del sistema e tante altre funzioni in una sola scheda

Tutti i prezzi sono comprensivi di IVA.

L. 49.000

Il kit comprende due trasmittenti e un ricevitore

Joypad a infrarossi
Controlla anche il televisore

Chipstation si rinnova!

Diventa S.r.l. e presenta il nuovo catalogo, il nuovo sito e i nuovi listini.

Tanti nuovi prodotti a prezzi eccezionali

L. 20.000

Action Replay
Dai più energia ai tuo giochi Psx

Disponibile listino rivenditori

BUDDY B-200
il computer si fa in due

L. 399.000

Buddy B-200
Un solo PC per due utenti

L. 283.500

Trasmette il segnale del telecomando, il segnale audio stereo Hi-Fi ed il segnale Video

VS-2400
Un sistema radio per collegare un apparecchio video ad un televisore distante.

Vasta gamma di accessori originali **SONY**

Visitate il nostro rinnovato sito Internet

www.chipstation.com

Ultime novità
Catalogo completo
Listini aggiornati
Acquisti on-line
Supporto tecnico

I marchi e le illustrazioni sono proprietà esclusive delle rispettive aziende produttrici e protetti dalle leggi sul copyright. Le foto dei prodotti sono indicative. I prezzi sono suscettibili di variazioni senza preavviso. Progetto grafico di Mars.

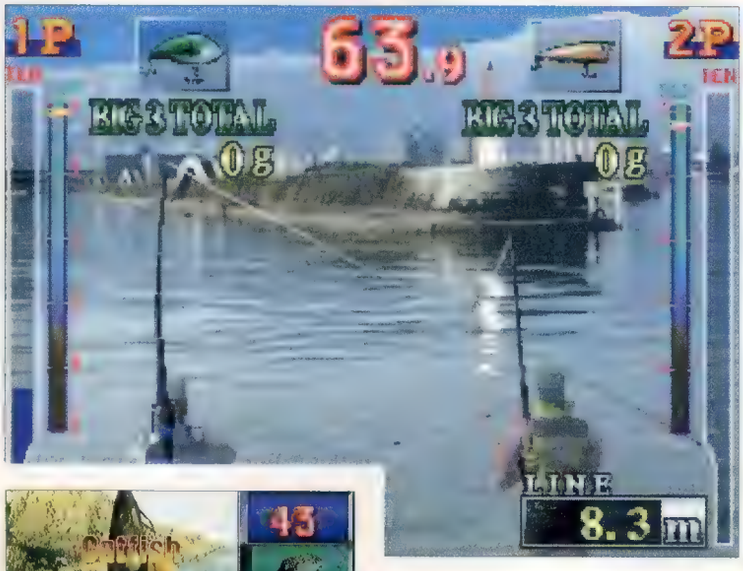
REVIEW

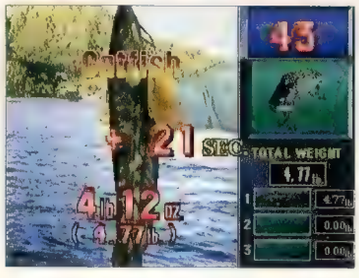
FISHERMAN'S BAIT

L'eroico pescatore, dopo un'estenuante lotta durata oltre 20 minuti, riuscì finalmente a portare a riva la preda, per poi scoprire che si trattava solo di un vecchio scarpone... peraltro anche del numero sbagliato!

Versione:	Europea
Casa:	Konami
Sviluppatore:	Interno
N°Giocatori:	1-2
Genere:	Simulazione

ECCO UN BEL PESCEGATTO. CERTO, NON È GIGANTESCO, MA SI PUÒ SEMPRE UTILIZZARE PER UNA BELLA GRIGLIATA...



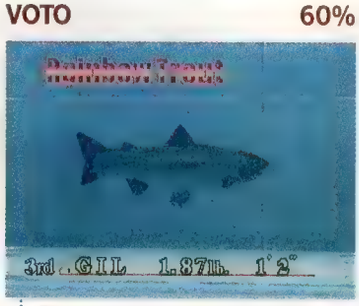


IL FATTO CHE I GIAPPONESI SIANO un popolo molto fantasioso è risaputo, ma è comunque difficile, recandosi nelle sale giochi che dispongono delle produzioni più aggiornate, non rimanere stupiti di fronte alle novità in costante arrivo dalla terra del Sol Levante. Attualmente l'interesse del pubblico *japu* sembra indirizzato verso i vari titoli di impostazione musicale, ma continuano comunque a godere di buona fama anche le numerose simulazioni di pesca, solitamente caratterizzate dalla presenza di una simil-canna da pesca da utilizzare nel corso della partita. E' proprio questo l'elemento di maggiore interesse di questo genere di giochi dato che ad un'analisi più attenta e prolungata appare evidente come quasi tutti i titoli di ispirazione ittica risentano di una struttura di gioco troppo semplice. Certo, anche nella realtà, tutto ciò che bisogna fare è lanciare l'amo e attendere, riavvolgendo con calma il mulinello, ma rimanere in attesa per "n" minuti davanti allo schermo non si può certo definire un'emozione forte. Fortunatamente i pesci, almeno in **Fisherman's Bait** (e nella maggior parte delle produzioni di impostazione *arcade*), titolo di Konami qui recensito, sono presenti in quantità industriale e hanno la tendenza ad abboccare all'amo abbastanza facilmente, permettendo al giocatore di dedicarsi con continuità alla fase più divertente ed emozionante della pesca, ovvero il recupero della preda. In queste fasi di gioco, peraltro abbastanza semplici, è importante evitare che il filo si tenda troppo e che si crei eccessivo attrito con il mulinello per non correre il rischio di spezzare il filo e di perdere il pesce. Negli istanti che precedono l'inizio della pesca bisogna poi scegliere il tipo di esca, valutando sia la conformazione del terreno che il tipo di prede che si vogliono catturare: questa scelta è di rilevanza capitale dato che la giusta selezione può consentire di ottenere risultati straordinari. La presenza di quattro modalità di gioco e della possibilità di sfidare un amico in gare all'ultimo pesce riesce a rendere leggermente più longevo e interessante un gioco che però, globalmente, non brilla in alcun aspetto: **Fisherman's Bait** infatti è il classico titolo perfetto da affittare, divertente per una serata (o al massimo per qualche giorno) che vede però crollare l'interesse dopo la prima settimana di gioco. Oltre alla mancanza di longevità, è importante sottolineare come anche la realizzazione grafica non sia priva di difetti dato che le poche ambientazioni (solo quattro) sono caratterizzate da fondali piatti e da un effetto di movimento delle acque decisamente poco convincente. Un titolo appena sufficiente per Konami, di cui avremmo anche potuto fare a meno.

Marco Ravetto

LA PACE E LA TRANQUILLITÀ (NONCHÉ LA NOIA E LA MONOTONIA) DI UNA MATTINATA DI PESCA SONO STATE FEDELMENTE CATTURATE IN FISHERMAN'S BAIT...

VOTO **60%**



PRIMA DI LANCIARE L'AMO BISOGNA DECIDERE CHE TIPO DI ESCA UTILIZZARE.

MULTI MEDIA PLANET VIDEO GAMES®

NEGOZI IN FRANCHISING

infoline 045 8044939

nuovo corner telefonia

STRADONE S. FERMO 11/A 37121 VERONA TEL 045 8009453

VIA SAN GIACOMO 10 VERONA TEL 045 585430

VIA NAPOLEONE I° 24 VERONA TEL 045 569848

VIA COL VIDEO S.PIETRO. IN CARIANO (Vr) TEL 045 6800535

VIA MONTENERO 1/A TREVIGLIO (BG) TEL 0363 305024

VICOLO CAMPANA 6 MANTOVA TEL 0376 223164

NUOVO PUNTO VENDITA

VIA MINGHETTI 2 LEGNAGO (VERONA)

IMMINENTE APERTURA DI NUOVI PUNTI VENDITA !!!

MULTIMEDIA PLANET DISTRIBUZIONE

ALL'INGROSSO PER RIVENDITORI

MAGAZZINO

CASH & CARRY

STR. S. FERMO 11/A VERONA

TEL 045 8009407 (4 LINEE)

fax 045 8044940

IL PIU' GRANDE CENTRO IN ITALIA PER LA DISTRIBUZIONE DI VIDEOGIOCHI

SONY PLAYSTATION - NINTENDO 64 - DREAMCAST - NEO GEO POCKET - GAME BOY - WONDER SWAN - GADGET - DVD - ACTION FIGURE - TITOLI EUROPEI E D'IMPORTAZIONE U.S.A. - JAP -

CON MULTIMEDIA PLANET

POINT

OGGI PUOI AVERE UN CORNER COI NOSTRI VIDEOGIOCHI NEL TUO NEGOZIO

VENDIAMO ANCHE VIA INTERNET

www.mmplanet.it

VISITA IL NOSTRO SITO !!!

VENDITA ANCHE PER CORRISPONDENZA

TEL 045 8009453

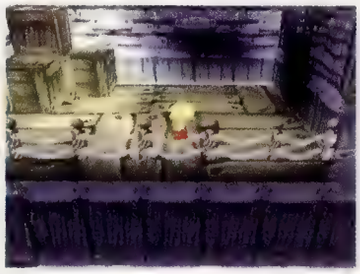
HELLAS VERONA

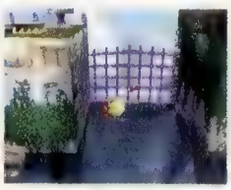
I NOMI E I MARCHI APPARTENGONO AL LEGITTIMI PROPRIETARI

EUROFASHION VERONA 045 582443

PAC-MAN WORLD

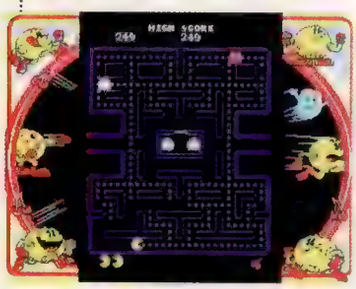
Waka, waka, waka, waka... Hmmm, questo suono mi pare di averlo già sentito. No, non ci posso credere! E' lei, la mitica pallina gialla! A 20 anni dalla nascita, Pac-Man arriva finalmente su PlayStation con un'avventura in 3D tutta sua.





LA MODALITÀ *MAZES* IN PRATICA NON È ALTRO CHE UNA VERSIONE POLIGONALE DEL VECCHIO PACMANIA.

ALL'INTERNO DEL CD È CONTENUTA ANCHE LA VERSIONE ORIGINALE DI PAC-MAN. SI RICONOSCE PER L'ASSENZA DEL *TEXTURE MAPPING*... EHM...



Versione:	Europea
Casa:	Namco
Sviluppatore:	Interno
N°Giocatori:	1
Genere:	Platform

POTRÀ SEMBRARE UN BANALE LUOGO comune, ma per una volta lasciatemi dire che è veramente incredibile la velocità con cui, in questo caso anche nel campo dei *videogames*, il tempo passa. Sembrava ieri che i primi *arcade* facevano la propria comparsa nei bar e nelle sale giochi di tutto il mondo, ed oggi siamo qui a celebrare addirittura il ventennale della nascita di un personaggio che senza dubbio più di ogni altro ha contribuito all'esplosione del fenomeno dell'intrattenimento elettronico: il caro vecchio Pac-Man. Sicuramente memore di quanto abbia significato la simpatica pallina gialla nella propria storia (punto di nascita e di sviluppo per il successo di una *software house* adesso fra le prime al mondo) Namco ha quindi deciso di pubblicare un titolo che, dimostrandosi rispettoso della tradizione e dello "spirito" del **Pac-Man** originale ma al tempo stesso adeguato alle tecnologie e agli standard videoludici attuali, potesse proporsi come una sorta di "apoteosi" del mitico mangiapuntini: signore e signori, ecco quindi a voi **Pac-Man World: 20 Years Anniversary**.

PASSATO E PRESENTE

Rispettando in pieno la tradizione dei titoli Namco, il FMV che fa da introduzione al gioco si rivela un piccolo gioiellino, sia per la spassosissima trama che lo caratterizza, che per l'eccellente livello tecnico della realizzazione. Il menu di selezione principale propone all'utente diverse possibilità di scelta: dopo aver proceduto al settaggio delle varie preferenze in *Options*, sarà il momento di passare alla scelta della modalità di gioco a cui partecipare fra le tre disponibili: *Classic*, *Mazes* e *Quest*. Ovviamente la modalità *Classic*, che ripropone pari pari il *coin-op* originale di vent'anni fa, costituisce più che altro una sorta di omaggio alla gloria del protagonista e penso che ben pochi videogiocatori, una volta provato quel malinconico senso di deja-vu tanto caro ai *retrogamers*, ci si divertiranno per più di un paio di partite. Sicuramente più interessante invece la sezione *Mazes*, nella quale, riprendendo l'idea già sviluppata nel vecchio **Pacmania**, viene proposta una versione tridimensionale del titolo originale, con labirinti caratterizzati da grafica poligonale generata in *real time* e spettacolari effetti di luce con rotazioni e zoomate della telecamera virtuale. In questo caso però scopo e meccanica di gioco rimangono fondamentalmente gli stessi: anche qui dovrete aiutare Pac-Man a ripulire i vari *stage* da tutti i puntini, collezionando il maggior numero di frutti bonus e facendo attenzione a non farvi raggiungere dai soliti fantasmini. In *Maze* dunque, l'unica innovazione, a parte la rinnovata veste grafica, è costituita dal fatto che completando i vari labirinti vi sarà dato di volta in volta accesso a nuovi *stage* segreti (che potrete sbloccare anche partecipando alla modalità *Quest*), inizialmente irraggiungibili, e disegnati, per così dire, a tema (con ambientazione spaziale, tecnologica, e via dicendo). Conclude il ventaglio delle opzioni di gioco il *Quest Mode*, che sarebbe poi la vera novità, oltreché la modalità "portante" di tutto il titolo...

LE AVVENTURE DI PAC-MAN

Il *Quest Mode* viene introdotto da un secondo FMV (logica continuazione del primo), che vi consentirà di venire a conoscenza degli antefatti della vicenda: non aspettatevi niente di trascendentale perché anche

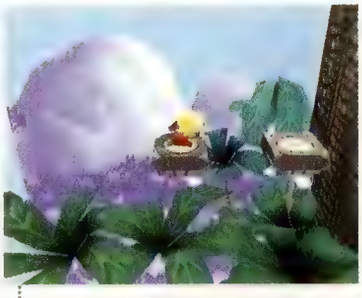
stavolta, come in qualsiasi *platform* che si rispetti, il vostro compito finale sarà quello di sconfiggere il cattivone di turno (in quest'occasione il capo della congrega dei fantasmini, il famigerato Toc-Man) e di liberare tutti i vostri amici e parenti (in pratica l'intera famiglia Pac-Man) tenuti in ostaggio. Il gioco in sé consiste in una specie di mix tra tutto quanto visto nei diversi *platform games* dell'ultima generazione. Con il *joypad* analogico muoverete quindi la vostra pallina gialla sullo schermo (dotata in quest'occasione anche di gambe e di braccia) facendole esplorare in lungo e in largo una serie di scenari discretamente vasti (anche se caratterizzati, similmente a quanto avveniva ad esempio negli *stage* con visuale laterale di **Crash Bandicoot**, da percorsi in realtà piuttosto obbligati) e cercando di recuperare (mangiandoli! È o non è un gioco con protagonista Pac-Man?) il maggior numero possibile di puntini, sparsi qua e là negli angoli più reconditi delle varie locazioni. Tali puntini tra l'altro, se raccolti in quantità, vi consentiranno non solo di ottenere un maggiore punteggio bonus, ma anche di guadagnare diversi crediti da reinvestire poi nella *slot machine* alla quale vi verrà dato accesso al fine di ogni livello. Ovviamente, durante l'esplorazione dei numerosi mondi (il gioco è articolato su oltre 30 *stage* differenti), il vostro personaggio potrà correre, saltare, colpire i nemici, attivare macchinari e dispositivi e, in generale, performare le azioni caratteristiche di tutti i giochi dello stesso genere.

PAC-ATTACK!

A livello di realizzazione tecnica il titolo non delude sicuramente e, pur non arrivando a stabilire nuovi termini di paragone, la grafica molto colorata e tondeggiante (in tal caso appaiono evidenti le influenze stilistiche di **Klonoa**, il precedente *platform* di casa Namco) garantisce al tutto un *look* molto gradevole. Anche per quanto riguarda il *gameplay* **Pac-Man World** mette in luce parecchi aspetti positivi: il titolo (complice anche un livello di difficoltà settato abbastanza in basso) risulta da subito divertente e, grazie alla varietà delle situazioni di gioco proposte, a suo modo intrigante. I controlli e, in generale, il feeling con il personaggio sono particolarmente immediati e noterete che, già dopo pochi minuti con il *pad* in mano, sarete in grado di muovere perfettamente il protagonista sullo schermo facendogli eseguire qualsiasi tipo di azione. In definitiva un buon titolo, la cui unica pecca è forse rappresentata dal fatto di non essere in grado di aggiungere niente ad un genere nel quale, almeno su PlayStation, si può dire sia già stato fatto vedere tutto il possibile... ...ma questo probabilmente è un problema che sarà risolto solo da una "certa" macchina di nuova generazione (quanto avete detto che manca al 4 marzo 2000?).

Igor Berzi

VOTO **85%**



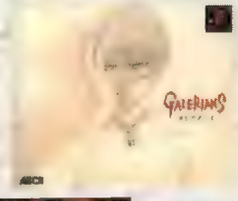
LA MODALITÀ *QUEST* RISPETTA DECISAMENTE TUTTI I CANONI DELLE MODERNE *PLATFORM ADVENTURES*: DOVRETE QUINDI EVITARE I NEMICI, RACCOGLIERE GLI OGGETTI, AZIONARE GLI INTERRUTTORI, APRIRE LE PORTE E VIA DICENDO.

TOMB RAIDER 4

5A DIMENSIONE

VIA B. MELZI 47 20025 LEGNANO (MI) TEL / FAX 0331 45 50 78

VISITA E COMPRA AL NOSTRO SITO WWW.QUINTADIMENSIONE.IT



PSX JAP	PSX USA	PSX PAL
GRAN TURISMO 2	LUNAR COLLECTION E.	TOMB RAIDER 4(26 NOV)
FRONT MISSION 3	STAR OCEAN	SYPHON FILTER
G GUNDAM	XENA	SOUL REAVER
GUNGAGE	MARVEL VS STREET F.	STREET FIGHTER ALPHA3
GETTA ROBOT	SPEED RACER	TAI FU
DR. SLUMP & ARALE	PARASITE EVE	CASTROL HONDA
VANDAL HEARTS 2	MONSTER OF MONSTER	V RALLY 2
RESIDENT EVIL 3	SUIKODEN 2	DRIVER
RIDGE RACER 4	DINO CRISIS	NBA PRO 99
BLOODY ROAR 2	XENOGEARS	DUNGEON KEEPER 2
CIRCADIA	SMALL SOLDIER	STAR WARS RACER
ATHENA	C CONTRA ADV.	MADDEN NFL 2000
MARVEL VS STREET F.	RALLY CROSS 2	NHL 2000
JAGGERNOUT	JADE COCOON	FINAL FANTASY VIII (ITALIANO)
DINO CRISIS	DUKE NUKEM T.T. KILL	FINAL FANTASY VII
MACROSS	ARMORED CORE 2	TOMB RAIDER 3
MICRONAUTI	FINAL FANTASY VIII	WIPE OUT 3
CYBER ORG	SHADOW MADNESS	BUBBLE BUBBLE
SPRIGGAN	MISSION IMPOSSIBLE	CAPCOM 1,2,3,4
GALERIAN	MONSTER RANCER 2	WAR ZONE 2100
SLAYERS ROYAL 2	RAYMAN 2	

DISPONIBILI TITOLI HENTAI
PC - PSX - VCD

TITOLI JAP E USA NUOVI A PARTIRE DA 59.000

GIOCHI N64 - DREAMCAST - SATURN - GAME BOY - NEOGEO P.

WAKU WAKU **VOLLEYBALL**

Non è mai stato realizzato un titolo di pallavolo decente per PlayStation... E la tradizione continua!

Versione:	Giapponese
Casa:	Athena
Sviluppatore:	Interno
N°Giocatori:	1-2
Genere:	Sportivo

WAKU WAKU VOLLEYBALL È IN ASSOLUTO il più orrendo gioco di pallavolo che abbia mai visto e, più in generale, uno dei peggiori titoli per PlayStation. E' difficile trovare un solo aspetto positivo in **WWV**, dato che tutto, partendo dalla realizzazione tecnica fino ad arrivare alla struttura di gioco, mostra una serie impressionante di lacune. L'impostazione grafica, in puro stile nipponico con personaggi caratterizzati dai soliti testoni, è decisamente piatta e poco definita, con evidenti problemi nelle animazioni e nella fluidità che, e questo fatto è sorprendente visto la ridotta velocità del tutto, subisce evidenti rallentamenti quando l'inquadratura "zooma" verso l'azione di gioco. Azione che è ridotta ai minimi termini, dato che nella maggior parte delle situazioni la CPU "assiste" il giocatore che si trova a dover solamente premere il giusto tasto, sia quello dell'alzata piuttosto che quello della schiacciata; a ben poco serve quindi la presenza di diverse giocate (attacchi in primo tempo, ritardati, da seconda linea, ecc,) e di un torneo tra nazioni per la conquista di chissà quale titolo, oltre all'immancabile modalità di gioco in coppia, adatta soprattutto a chi sta cercando un modo per farsi odiare dai propri amici. Riuscire infatti a sopportare la visione di **WWV** per più di una decina di minuti senza validi motivi è un'impresa che sfiora il masochismo più totale.

Marco Ravetto

VOTO **19%**

POWERFUL **BASEBALL**

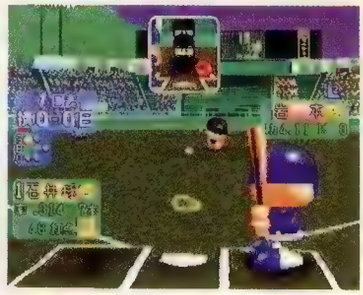
Enormi testoni, occhi giganti e piedi sproporzionati... Non è un alieno, ma solo il giocatore di baseball secondo Konami!

Versione:	Giapponese
Casa:	Konami
Sviluppatore:	Interno
N°Giocatori:	1-4
Genere:	Sportivo

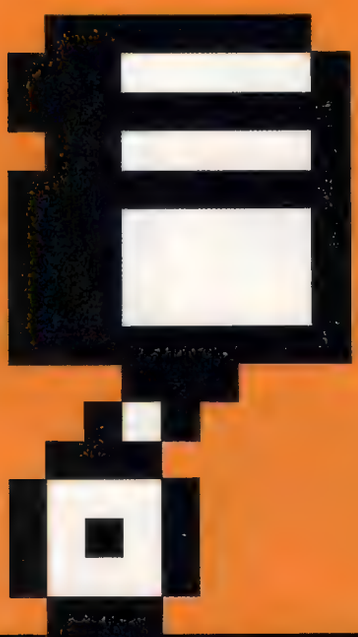
KONAMI SI LANCIA NUOVAMENTE NEL mercato delle simulazioni di baseball con un titolo che nell'impostazione grafica segue la strada già battuta da altre produzioni del genere realizzate dalla *software house* nipponica. Ancora una volta infatti, invece di "normali" giocatori, creati utilizzando centinaia di poligoni e il solito *motion capture*, i protagonisti di **Powerful Baseball** sono dei giocatori piccoli e tozzi, che assomigliano più ad alcune sfere con gambe e braccia piuttosto che a normali esseri umani. Questa scelta grafica non deve però trarre in inganno, dato che se la realizzazione tecnica è abbastanza demenziale, l'impostazione strutturale è decisamente più seria e ha ben poco da invidiare alle più rinomate produzioni del genere. Sono presenti infatti numerosi tornei, diverse ambientazioni in cui giocare (da piccoli stadi di periferia fino a mastodontici impianti in grado di contenere decine di migliaia di spettatori) e, soprattutto, giocatori con diverse caratteristiche e differenti abilità sia per quanto riguarda le fasi di lancio che quelle di battuta; nessun cambiamento è stato apportato nel sistema di controllo, abbastanza classico, mentre si segnala come interessante novità la presenza di uno *story mode*. La modalità permette di controllare una giovane promessa del baseball sin dagli inizi della carriera, affrontando tutta una serie di sfide e di insidie fino a riuscire ad arrivare a giocare nelle formazioni più importanti. Peccato che la lingua utilizzata sia, ovviamente, il giapponese e che risulti quindi difficile comprendere quali siano le diverse azioni disponibili e in che modo comportarsi. A meno che non si conosca il significato di *kanji* e affini, è perciò impossibile riuscire a sfruttare questa opzione, di conseguenza inutile per noi poveri occidentali...

Marco Ravetto

VOTO **62%**



VIRGILIO MOTORI



Tutte le auto, dalla A alla UAZ.

Se con i soliti motorini di ricerca non trovi la tua auto ideale, scegli Virgilio Motori. L'ultimo nato in casa Virgilio ti dirà tutto quello che devi sapere prima di acquistare una macchina: quanto costa, quanto corre, quanto è potente e, naturalmente, se ha un sito web. E se non hai la patente, non preoccuparti perché Virgilio ti offre altri servizi utili: le news, il dizionario multilingue, il mondo della finanza in diretta, il meteo, le mappe interattive delle città italiane e mille altre risorse che scoprirai iniziando la tua navigazione dalla guida italiana a Internet.

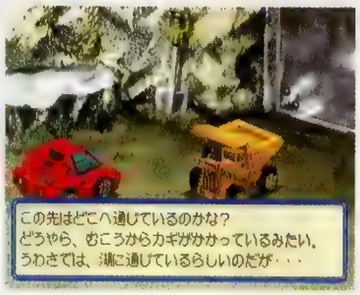
L'Internet che ti serve è Virgilio.

www.virgilio.it.

CHORO Q WONDERFUL POP'N TANKS

Ancora un titolo che, a causa della lingua, non può essere giocato da tutti. Ma siamo sicuri che questo sia un problema?

Cosa si ottiene mescolando i carri armati con la follia giapponese? Semplice, **Pop'n Tanks**!

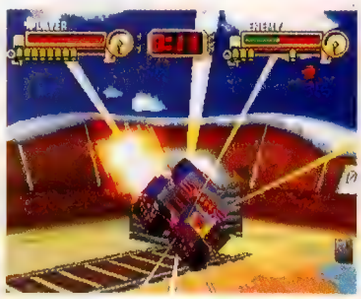


Versione:	Giapponese
Casa:	Takara
Sviluppatore:	Interno
N°Giocatori:	1-2
Genere:	Guida

IL QUARTO TITOLO DELLA SERIE CHORO Q, intitolato **Choro Q Wonderful** non si distacca più di tanto dai suoi non tanto illustri predecessori, mantenendone intatta sia l'impostazione tecnica che buona parte della struttura di gioco. Ecco quindi che il giocatore, a bordo di fiammanti vetture che assomigliano più a piccoli (e leggermente deformati) modellini piuttosto che a macchine vere, deve affrontare una lunga serie di sfide nel tentativo di raggranellare la somma di denaro necessaria ad acquistare nuovi pezzi di ricambio per incrementare la potenza, la tenuta di strada e la velocità di punta e a conquistare nuove macchine; il sistema di controllo è rimasto invariato, molto semplice e immediato, mentre sono state apportate alcune modifiche che rendono **CQW** meno appetibile per il pubblico occidentale: le sezioni che precedono e seguono una gara, in cui è la lingua nipponica a farla da padrone, sono infatti più numerose che mai e, a meno che non si comprenda il giapponese si corre il rischio di causare danni, scambiando o vendendo pneumatici o benzina quando tutto ciò che si voleva fare era semplicemente ricominciare a gareggiare. Come già detto per **Powerful Baseball**, comunque più giocabile, **CQW** è un titolo studiato quasi esclusivamente per il mercato giapponese e che, di conseguenza, può essere utilizzato appieno solo da una piccola fetta dell'utenza italiana. Non è però questo l'unico difetto del titolo Takara dato che, come accadeva già negli altri episodi della serie, **CQW** risente di un'eccessiva semplicità nella struttura di gioco, alla lunga troppo ripetitiva, e di una realizzazione tecnica certo non impeccabile, sia nella grafica che nelle musiche, assolutamente demenziali.

Marco Ravetto

VOTO **55%**

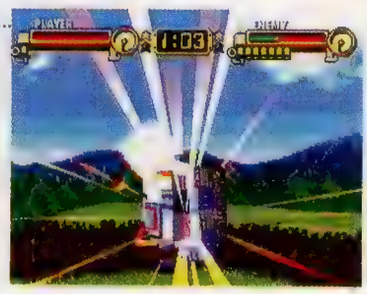


Versione:	Giapponese
Casa:	Enix
Sviluppatore:	Interno
N°Giocatori:	1-2
Genere:	Sparatutto

TRA I TITOLI DI IMPORTAZIONE NIPPONICA che molto probabilmente non avremo mai modo di provare in versione PAL, **Pop'n Tanks** è sicuramente uno dei più divertenti; intendiamoci, non si tratta certo di un capolavoro, ma la semplicità e l'immediatezza della struttura di gioco, accompagnate dalla possibilità di esibirsi in devastanti sfide contro un amico, rendono il titolo Enix una gradevole sorpresa e un simpatico diversivo. **Pop'n Tanks** infatti è un simulatore di carri armati che non si prende troppo sul serio, fatto che appare evidente dall'impostazione grafica scelta dai programmatori e che viene confermato ancor di più una volta iniziata una partita; i carri armati presenti nell'arena infatti si muovono a notevoli velocità, disegnando traiettorie impensabili per dei mezzi di tali dimensioni e peso e sparando in continuazione, senza che siano necessarie lunghe attese per la ricarica o la selezione dell'arma. Una volta terminato uno schema, ovvero dopo aver eliminato il nemico di turno, si ha la possibilità di passare nel proprio garage (!) per apportare modifiche di vario genere, incrementando la velocità del mezzo o aumentando la potenza e la precisione della torretta. Nella sua estrema semplicità, **Pop'n Tanks** è un titolo discretamente curato sotto ogni punto di vista; anche la realizzazione tecnica, pur non brillando, soprattutto nelle ambientazioni, può contare su una fluidità dello *scrolling* più che discreta e su esplosioni di ottimo livello, oltre che su musiche abbastanza particolari che nella loro stravaganza si adattano perfettamente a questo titolo. Certo, l'azione è un po' troppo ripetitiva e una volta portata a termine la missione principale difficilmente riutilizzerete il gioco, se non nelle sfide contro un amico, ma **Pop'n Tanks** rimane una valida alternativa per chi vuole divertirsi con dei carri armati, senza prendersi troppo sul serio.

Marco Ravetto

VOTO **72%**



LE ESPLOSIONI NON SARANNO LA FINE DEL MONDO, MA SONO COMUNQUE DI LIVELLO DISCRETO E, COME LA COLONNA SONORA PARTICOLARE, SI ADATTANO PERFETTAMENTE ALL'AZIONE DI GIOCO.

Esaltazione pura

La stessa che proviamo nel portare a termine un gioco, magari con l'ausilio di PowerStation, la rivista di trucchi e soluzioni per PlayStation. Il numero in edicola vi offre le guide complete a **wip3out**, **Dino Crisis**, **Driver**, **V-Rally 2**, **Croc 2**, **Silent Hill**, **Legacy of Kain: Soul Reaver**, **G-Police 2**, **FA Premier League Stars** ed **Asterix**. Esaltatevi pure.

SuperTrix

a cura di Erik Pede

PUMA STREET SOCCER

SQUADRA SUPER STARS

Sulla schermata dei titoli premete in sequenza i tasti L1, L2, R1, R2, R2, R1, L2, L1 per sbloccare l'opzione *Super Stars* sul menu principale.

SQUADRE AGGIUNTIVE

Inserite il codice di sblocco per l'opzione *Super Stars* e premete in sequenza i pulsanti L1, ✕, ✕, ▲, ✕, ✕, ▲, ✕: otterrete le squadre segrete Alpha Star, Bravo Star e Pixelstorm, che troverete sulla schermata di selezione delle formazioni tra il Galles e l'Argentina.

PUMA SPORTS GARDEN

Inserite la sequenza L1, L1, L1, L1, L1, L1, L1, R1 sulla schermata dei titoli per avere accesso all'arena segreta Puma Sports Garden.

R/C STUNT COPTER

ACCESSO ALLA MODALITÀ TRAINING

Inserite la sequenza formata da ↓, ↑, ←, →, ▲, ✕, ■, ●.

ACCESSO A TUTTI I LIVELLI

Eseguite la sequenza composta da ↓, ↑, →, ←, ▲, ✕, ■, ●.

ACCESSO AI FILMATI

Altra sequenza, formata stavolta da ↑, ↓, ←, ←, ✕, ■, ●, ▲.

NOME PIÙ LUNGO

Componete rapidamente la sequenza ↑, ↓, ←, →, ▲, ✕, ■, ●.

PUNTI AGGIUNTIVI

Inserite il codice formato dalla sequenza L2, R2, L1, R1, ▲, ●, ✕, ■.

ANNA K'S S. COURT

SEQUENZA FINALE

Per avere accesso al breve filmato finale premete rapidamente e in sequenza i tasti ↑, ↑, ↑, ↑, ↓, ↓, ↓, ↓, ←, ←, ←, ←, →, →, →, → sul secondo *controller* nel momento in cui la dicitura *"Press Start"* compare sul menu principale.

SOUTH PARK

CHEAT MODE

Inserite la *password* BOBBYBIRD per avere accesso a tutti i trucchi inseriti dai programmatori all'interno del gioco. Facile, no?

POPULOUS: THE BEGINNING

MENU SEGRETO

Iniziate una partita all'interno del primo livello e posizionate il puntatore su un albero della vostra isola; premete il tasto ✕ e ripetete la stessa operazione per tutti gli alberi rimasti, fino a quando non udirete il rumore di un tuono. Ora potrete mettere il gioco in pausa e verificare l'apparizione in fondo al menu di una nuova opzione denominata *Cheat*; selezionatela e sarete in grado di portare al massimo il livello Mana e scegliere a piacimento tra tutti i palazzi e gli incantesimi disponibili.

TONY HAWK'S SKATEBOARDING

ACCESSO A TUTTI I LIVELLI

Mettete il gioco in pausa e, tenendo premuto il pulsante L1, spingete in sequenza i tasti ●, ↑, ←, ↑, ●, ▲. A questo punto uscite dal livello in corso e, dopo esservi recati sulla schermata del menu, potrete selezionare qualsiasi ambientazione per la modalità *Practice*.

ATLETI MACROCEFALI

Mettete nuovamente il gioco in pausa e, sempre tenendo premuto L1, inserite il codice composto dalla sequenza ←, ↑, ✕, ↓, ↑, ✕. Abbandonate la partita e, iniziandone una nuova, vi ritroverete di fronte ad un buffo *skater* dalla testa enorme.

TARZAN

VITE AGGIUNTIVE

Il modo migliore per accumulare vite aggiuntive nei momenti di necessità consiste nel tornare indietro fino ai livelli più semplici e agguantare il maggior numero possibile di vite extra. In questi casi, però, bisogna stare attenti a non salvare il gioco dopo il completamento dei livelli già visitati, ma solo in seguito al superamento del livello più avanzato tra quelli disponibili.

VITE ILLIMITATE

Nel corso di una normale partita premete in sequenza i tasti L1, R1, L2, R2, L1, R1, L2, R2.

SALTO DEL LIVELLO

Inserite la sequenza composta da R1, R2, L1, L2, R2, L1, L2, L2 per saltare istantaneamente il livello in corso.

LEGACY OF KAIN: **SOUL REAVER**

CODICI VARI

Per inserire i seguenti codici dovrete mettere il gioco in pausa spingendo START per poi tenere premuto un tasto a scelta tra L1 e R1 nel corso della composizione del codice. In caso di corretta esecuzione udirete il rumore di un colpo di spada, in seguito al quale dovrete semplicemente tornare al gioco per usufruire del trucco appena abilitato. Ricordate però che alcune delle abilità aggiuntive saranno attive solo nel regno materiale.

Riempimento dell'energia: ↓, ●, ↑, ←, ↑, ←.
Barra dell'energia al massimo (livello 4): →, ●, ↓, ↑, ↓, ↑.
Barra dei Glyph al massimo (52 punti): ▲, →, ↓, →, ↑, ▲, ←.
Abilità Soul Reaver: ↓, ▲, L2, →, →, ↓, ↓, ←, ▲, ↓, →.
Passaggio attraverso i muri: ↓, ●, ●, ←, →, ▲, ↑.
Arrampicata sui muri: ▲, ↓, L2, →, ↑, ↓.
Forza: ←, →, ●, ←, →, ←.
Nuoto: ↑, ●, ↓, →, ●, ←, ↑.
Costrizione: ↓, ↑, →, →, ●, ↑, ↑, ↓.
Forgiare Soul Reaver con il fuoco: ↓, ↑, →, ↑, ↓, ←, ●, →, ↓.
Soul Reaver posseduta dal fuoco: ▲, →, ↓, ●, ↑.
Soul Reaver posseduta da Ariel: ✕, →, ↑, ↑, ▲, ←, ←, →, ↑.
Soul Reaver posseduta da Kain: ✕, ●, →, ▲, ←, ←, →, ↑.
Incantesimo Force: ↓, ←, ▲, ↓, ↑.
Incantesimo Stone: ↓, ●, ↑, ←, ↓, →, →.
Incantesimo Sound: →, →, ↓, ●, ↑, ↑, ↓.
Incantesimo Water: ↓, ●, ↑, ↓, →.
Incantesimo Fire: ↑, ↑, →, ↑, ▲, L2, →.
Incantesimo Sunlight: ←, ●, ←, →, →, ↑, ↑, ←.
Cambio di piano in qualsiasi momento: ↑, ↑, ↓, →, →, ←, ●, →, ←, ↓.

BUST-A-MOVE 4

MODALITÀ ANOTHER WORLD

Portatevi sulla schermata dei titoli e premete in sequenza i tasti ▲, ←, →, ←, ▲: un piccolo esserino apparirà nell'angolo in basso a sinistra dello schermo e segnalerà la possibilità di accedere ad un nuovo set di livelli nella sezione *Arcade* della modalità *Puzzle Mode*.

PERSONAGGI EXTRA

Tornate sulla schermata principale e inserite rapidamente la sequenza composta dai tasti ←, ←, ▲, →, →, ▲, ←, ←per ottenere i personaggi segreti inseriti dai programmatori nipponici di Taito.

INTERNATIONAL

feedback

mbittan@tin.it

rumoriconsigliati

Air	*Premieres Symptomes*
Archive	*Disc*
Leftfield	*Rhytm and Steal*
Tricky	*Juxtaposed*

MBF TODAY

AVAILABLE AROUND THE WORLD?

NOVEMBER

Cosa posso dire? Amici roditori, vi voglio troppo bene, voglio sposarvi tutti, uno ad uno. Fatevi sotto, sono pronto. Benvenuti al primo appuntamento con **mbf® today** *(available around the world)*, la rubrica "ciusta" per la rivista "ciusta". State per vivere un'esperienza letteraria unica nel suo (de)genere: *news & oldies*, indiscrezioni, rivelazioni, confessioni di un (non) giovine nella terra dei (gap) khakis. Siete entrati, vostro malgrado, in uno spazio-tempo libero da inibizioni, sedizioni, seduzioni, lucchetti e catene, stimolante per lui, ritardante per lei. Una finestra spalancata sul cortile dei videogiochi, sull'aia della pop culture di fine millennio. Avventure mozzafiato narrate nello stile classico e nel contempo *avant-garde* di mbf, più che un uomo, una sigla, che dico?, un acronimo. Orbene, direi che possiamo partire...

lettirileti

Frequento Stephen King dai tempi di *Night Shift* (aka *A Volte Ritornano*). È stato amore a prima vista. Sono passati quasi vent'anni e, nonostante tutto, siamo ancora assieme. Ma il nostro è un rapporto tormentato, un interminabile giro sulle montagne russe: un momento siamo al top, milleduecento pagine dopo precipitiamo a folle velocità. Ci siamo lasciati, rimessi assieme, lasciati di nuovo. Detto tra noi, ultimamente le cose non andavano benissimo. Io gli chiedevo *horror*, lui mi dava un *fantasy* posticcio (vedi la pallosissima saga della Torre Nera), io volevo un nuovo *It*, lui mi dava *La bambina che amava Tom Gordon*. *De facto*, avevamo smesso di vederci. Sentivo il bisogno di allargare i miei orizzonti, conoscere gente nuova, sai come si dice in questi casi. Poi un giorno si è rifatto sentire. All'inizio, ho ostentato una gelida indifferenza, ma di fronte all'ultima avance del re - *Hearts of Atlantis* - sono crollato. E la passione è tornata, amici roditori, tutta d'un colpo. *Hearts of Atlantis* è un romanzo composto da cinque storie di lunghezza variabile che raccontano le vicende di tre ragazzini, Bobby Garfield, Carol Gerber e John Sullivan. King usa gli anni sessanta come metafora dei novanta: *Hearts of Atlantis* copre infatti un trentennio di storia americana. Siamo dalle parti di *It*, per certi versi, ma per altre ci muoviamo in territori completamente nuovi. Il "cuore" del romanzo è proprio *Hearts of Atlantis*, il racconto che dà il titolo all'opera. È la storia di un gruppo di studenti dell'università del Maine. Immaginatevi la scena: 1966, la contestazione è alle porte, l'America ha perso la verginità e si ritrova sedotta e abbandonata. Ma questo non sembra preoccupare Peter Riley e i suoi compagni, che spendono le proprie giornate (e nottate) in compagni di *Hearts*, letteralmente "cuori", un gioco di carte che corrisponde, più o meno, all'italico "Peppa Tencia". La versione elettronica fa parte del pacchetto di giochi Microsoft, che come ha notato intelligentemente il Marcel, rappresenta il fulcro di Windows. Nato come un semplice passatempo, *Hearts* diventa ben presto un'ossessione per gli studenti del dormitorio tre, un po' come **Space War** per Stephen Russel e soci al MIT di Boston. Posseduti dal demone del gioco, più di uno studente fallirà negli studi e finirà a combattere (a morire) nel Vietnam (l'"atlantide" a cui fa riferimento il titolo). Chi riuscirà a tornare vivo dall'inferno, non sarà più lo stesso. La conclusione di King, trecento pagine più in là, è amara e ne riporto un frammento perché merita:

> "We're the generation that invented **Super Mario Brothers**, the ATV, laser missile guidance systems, and crack cocaine. [...] Our idea of a major lifestyle change is buying a dog. The girls who burned their bras now buy their lingerie from *Victoria's Secret* and the boys who fucked fearlessly for peace are now fat guys who sit in front of their computer screens late at night, pulling their puddings while they look at pictures of naked eighteen-year-olds on the Internet. That's us, brother, we like to watch. Movies, video games, live car-chase footage, fistfights on the *Jerry Springer Show*, Mark McGwire, WWF, impeachment hearings, we don't care, we just like to watch. But there was a time... don't laugh, but there was a time when it was really all in our hands. Do you know that?"

In altre parole, Stephen King ce l'ha con me, con te, con la generazione che ha inventato **Super Mario Bros**. Ce l'ha con tipi come Michiel Bakker, *Managing Director* di MTV UK, che con la faccia di uno che ha capito tutto della vita dice cose tipo "I've heard of stories that concern 18-year olds who are playing on a Sony PlayStation, watching MTV and sending an e-mail at the same time. Convergence is happening right now, but across several machines" e ci crede pure. King ce l'ha con chi naviga su internet, segue i *talk show*, il wrestling, *Real TV*. Ce l'ha con chi videogioca. Ce l'ha con noi. Ce l'ha. E basta.

Stephen King, Hearts in Atlantis, Scribner, $28, 523 pagine.

televisioni

Seguo i *cartoons* americani con la stessa passione/perversione con la quale, dieci anni fa, restavo incollato allo schermo TV quando scorrevano le immagini degli anime giappo. Erano gli anni di Mazinga, Lupin III, ma soprattutto di quella tostata apocalittica de *Il fantastico mondo di Paul*. L'offerta non manca, anzi deborda: il successo dei Simpsons e, più recentemente, di Beavis & Butthead e South Park, hanno fatto da traino ad un bastimento di *cartoons* sempre più allucinati. Oggi il *prime time* americano è in mano ad una gang di disegnatori folli. Del resto, chi potrebbe resistere a prodotti come *Dilbert*, la versione animata della celebre striscia di Scott Adams (nessuna parentela con il celebre programmatore di avventure testuali dei primissimi anni ottanta), *Family Guy*, praticamente quando la Famiglia Mezil incontra i Bradford, il mitico *King of the Hill* di Mike Judge e *The PJ's*, una serie realizzata con la tecnica della *clay-animation* e co-prodotta da Eddie "eheheheheh" Murphy? Io no di certo: me li sparo tutti, uno dopo l'altro, senza ritegno. Il mio preferito è *Futurama*, l'ultima fatica di Matt "*The Simpsons*" Groening. La serie, prodotta dall'immarcescibile David Cohen, ha debuttato lo scorso marzo sulla Fox. Il protagonista è Fry, un *delivery-boy* (leggi: consegna-pizze) che per errore finisce in una cella criogenica e si risveglia mille anni dopo in un mondo nuovo di pacca. Il presupposto non è particolarmente originale, se proprio dobbiamo dirla tutta, si tratta di un luogo comune della fantascienza, ma Groening e soci sono stati capaci di creare qualcosa di veramente brillante. Insieme a Leela, un'aliena ciclopica dai capelli porpora e Bender, un robottone alcolizzato, il nostro eroe scorrazza per l'universo in cerca di avventure. Nel secondo episodio, Fry scopre che la Luna è stata trasformata in un tristissimo parco a tema per terricoli scazzati. La New New York che fa da *setting* a *Futurama* è una Springfield intergalattica andata a ramengo. Nella migliore tradizione dei Simpsons, ogni puntata è un campionario di riferimenti riconducibili ad un immaginario fantascientifico letterario e cinematografico in entropica espansione. Incalcolabili, poi, i richiami, gli sberleffi, i *links* ai *videogames*. Non a caso, la serie si apre proprio con un omaggio ad un celebre personaggio ideato dal Miyamoto Shigeru. Una *voice-over* – che scopriamo presto appartenere a Fry – commenta le acrobazie di una navicella spaziale che si muove orizzontalmente sullo schermo: "Space: it seems to go on and on forever. And then the thing gets to the end and a gorilla starts throwing barrels at you. [la navicella viene centrata in pieno ed esplode, nda] And that's how you play the game". Il gorilla è, ovviamente, quel primate di Donkey Kong. Un odioso gufo – appoggiato al cassone - liquida la *performance* del nostro con un vetriolico "You stink, loser". Come dire: ci sono tutte le premesse per qualcosa di epico. Dal punto di vista tecnico, *Futurama* spacca. Ritroviamo molte delle marche di riconoscimento dei Simpsons – personaggi senza mento, occhi cisposi e mani a quattro dita – ma le soluzioni tecniche – animazioni pseudo-tridimensionali, effetti speciali a palla – lasciano a bocca aperta. E non è tutto: il cinismo, lo humour nero e la *weltanschauung* della cricca di Groening non sono mai stati così graffianti. Eppure – o forse proprio per questo – la serie non ha finora riscosso un grande successo negli States. I creatori parlano di problemi di collocazione nel palinsesto e pertanto la Fox ha deciso di restituire al *cartoon* il classico *slot* domenicale, tra i *Simpsons* – giunti all'undicesima stagione – ed *X-Files* (è appena partita la settima ed ultima serie). Secondo me, siamo ancora in fase di rodaggio: il futuro di *Futurama* non è certo in discussione e, in ogni caso, *I don't care, I just like to watch*.

Futurama (Fox, domenica sera alle 8.30 pm)

X-Box	La buona notizia è che Microsoft ha sviluppato una nuova console dotata di un processore Intel da 500 MHz e un *chip* grafico sviluppato da Nvidia che costerà meno di 300 dollari (leggi: $299).	Dovremo aspettare fino alla terza *release* del sistema operativo prima di cominciare a giocare. In compenso, Bill Gates ha già annunciato le prime due *killer app* dell'X-Box: **Campo Minato** e **Solitario**. *Can't wait*.
PayStation 2	I possessori di PlayStation non ne possono più di giocare ai *sequel* di **Tekken**, **Gran Turismo** e **Resident Evil**. Per fortuna arriverà presto PlayStation 2 così potranno giocare ai nuovi *sequel* di **Tekken**, **Gran Turismo** e **Resident Evil**.	Ha un look decisamente *retro*, il carrellino per i DVD a scomparsa, insomma, sembra un videoregistratore dei primi anni '70. In più, ha nome idiota, un logo orrendo e solo due porte per i *joystick*... Ho capito tutto: Sony ha assunto i *designer* del 3DO.
Dreamcast	Oltre 500.000 console vendute negli States in tre settimane, **Soul Calibur** che si becca 40/40 su *Famitsu Express*, **Ready to Rumble** *aka* **Punch Out** degli anni '90, *spot* mitici sull'MTV americana. Difficilmente Sega US avrebbe potuto fare meglio.	L'uscita europea della console è stata ulteriormente posticipata, il sistema di navigazione Internet non è ancora pronto, la sponsorizzazione della Sampdoria, Robbie Williams... Difficilmente Sega Europe avrebbe potuto fare peggio.

una storia **vera**

i **videogiochi** fanno male

È ora di finirla con questa dannata omertà. Insieme abbatteremo il muro di gomma: lo sappiamo tutti che i videogiochi fanno male alle salute. Prendiamo Phil Hall, un trentenne di Manchester, Inghilterra, che il 28 settembre scorso si è beccato in pieno un fulmine mentre stava giocando a **Pod Racer** per Nintendo 64. Sorprendentemente, Hall 9000 non ha fatto causa a Nintendo. E nemmeno a George Lucas... Il suo commento? "Un'esperienza davvero elettrizzante". *Loser*.

videokilled theradio**star**

"A volte ritornano", sottotitolo: "l'attualità dei classici". Scusate l'ossimoro. Ma è proprio così: i videogiochi della playstoria non sono mai stati così popolari. E dunque li ritrovi dove meno te li aspetti. Fai un po' di *zzapping!* e t'imbatti in un cassone di **Computer Space**, buttato lì con studiata nonchalance nel *videoclip* dei Cornershop, *Brimful of Asha*. Schiacci un altro tasto del *remote control* e *track*, sei *MTV Base* giusto in tempo per beccarti *Kelly Watch the Stars*, un raro esempio di perfetta simbiosi tra retro-tecnologia ludica e musica elettronica. Mike Mills – che ha girato piccoli capolavori come *Sexy Boy* e *All I Need* – riesce a trasformare la banalità del quotidiano in un'esperienza surreale. Non è facile, che ti credi? Prendiamo il video *Scream*, *clip* dei fratellastri incestuosi Jackson da P. Scott Makela (1960-1999). Anche lì fa capolino quel matusa di **Pong**, in una delle sue innumerevoli incarnazioni. Il problema è che Makela non racconta una storia, ma bombarda lo spettatore di immagini. Il tripudio dell'autoreferenzialità. Non c'è *vibe*, non c'è passione. Non c'è Mills, per farla breve, ergo la poetica di **Pong** te la scordi. E mentre guardi la tele, ti verrebbe voglia di giocare alla play e nel contempo inoltrare un *e-mail* a Stephen King, anche se hai più di diciotto anni. Poi ci ripensi e finisci per ibernarti in una capsula criogenica e vaffancactus.

Primo Piede

Primo Piede - Super PlayStation Console
Via XXV Aprile 39 - 20091 Bresso (MI)
e-mail: superconsole@futura-ge.com

Attenzione: la redazione di **SPC** non si assume alcuna responsabilità per il contenuto delle inserzioni presenti in questa pagina, né per la loro veridicità.

VENDO/SCAMBIO per Sony PlayStation **Reboot** (£20.000). Scambio solo con titoli NTSC o **Metal Gear Solid** e **Gran Turismo** PAL. Inoltre vendo *Game Enhancer*, dispositivo da introdurre nella porta parallela con funzione di modifica per giochi NTSC, *Action Replay* e cavo RGB-SCART RCA per vedere i titoli NTSC a colori: tutto a £50.000!
Per informazioni telefonare allo 0124/36692 e chiedere di Andrea.

CERCO per Sony PlayStation il gioco **Capcom Generation Vol 2**. Max serietà. Telefonare preferibilmente ore pasti allo 0185/721910 e chiedere di Riccardo.

CERCO per Sony PlayStation il gioco **King of Fighters '96** in qualsiasi versione. Prezzo da concordare. Posso anche scambiarlo con svariati altri titoli, sempre per PlayStation.
Contattatemi nelle ore pomeridiane e serali allo 02/539624 e chiedete di Simone (se non mi trovate lasciate un vostro recapito).

VENDO per Sony Playstation i seguenti giochi versione PAL per fine collezione, tutti originali e in ottime condizioni: **Excalibur** £15.000; **Tomb Raider III** £35.000; **Spyro The Dragon** £35.000; **Asteroids** £25.000; **Colony Wars** £20.000; **Assault** £15.000; **Metal Gear Solid** £45.000; **Silent Hill** £65.000; **Phat Air** £13.000; **NBA Pro '98** £25.000; **Total NBA '98** £22.000; **Break Point** £22.000; **V-Rally 2** £65.000; **Test Drive 5** £30.000; **Formula 1** £19.000; **wipEout 2097** £13.000; **Rock & Roll Racing** £12.000; **Red Alert** £16.000; **Asterix** £50.000; **Champions League** £40.000; **Actua Soccer 3** £20.000; **Actua Golf 2** £30.000; **Sensible Soccer** £13.000; **ISS Pro** £9.000. Max onestà, posso vendere anche in blocco. Pagamento in contrassegno.
Lorenza Vivarelli, Via Modenese 496 51020 Ciregli (PT). Tel: 0573/309007 (a tutte le ore, escluso ore pasti).
E-mail: oldwest@dada.it

SCAMBIO per Sony PlayStation i seguenti giochi: **Alundra** (ITA), **The King of Fighters '98** (JAP) e **Marvel Super Heroes** (JAP). Cerco: **Guilty Gear**, **Wild Arms** (USA, PAL), **Rival Schools** (USA, PAL), **Ehrgeiz**, **Kartia** (PAL, USA), **R-Type Delta** e **Dragon Ball Z Legend**.
Per informazioni telefonare allo 071/64019 e chiedere di Enzo.

CERCO disperatamente i seguenti titoli per PlayStation Jap: **Yamato**, **Macross Digital Mission VF-X**, **Macross Digital Mission VFX/2**, **Dr Slump & Arale**.
Telefonare allo 0721/808934 e chiedere di Antonio.

VENDO gioco **Ridge Racer Revolution** in perfetto stato, mai usato e con custodia e libretto d'istruzioni intatti a £40.000. Vendo anche *Action Replay* a £50.000 nuova e con centinaia di codici già inseriti.
Per informazioni telefonare al numero 0307/660803 e chiedere di Francesco dalle 16 alle 18:30.

VENDO per PlayStation i seguenti giochi: **Dark Messiah** (JAP a £50.000), **Tenchu** (JAP a £45.000), **The Note** (PAL a £35.000), **Dreams** (JAP a £50.000), **Soul of the Samurai** (JAP a £60.000), **Virus** (PAL a £45.000), **Ape Escape** (PAL a £50.000), **Septention: Out Of The Blue** (JAP a £50.000), **Legacy of Kain: Soul Reaver** (USA a £65.000), **Metal Gear Solid Integral** (JAP a £80.000), **Treasures Of The Deep** (PAL a £55.000) tenuti in ottime condizioni (confezioni ed istruzioni originali incluse). Vendo guide strategiche a **Resident Evil 2** (USA a £20.000) e **Silent Hill** (USA a £20.000). Vendo anche accessori per PlayStation: guanto (*the glove* + cassetta dimostrativa + istruzioni + scatola) a £65.000, joypad standard a £20.000, *memory card* a £20.000. Prezzi anche trattabili.
Per informazioni telefonare allo 085/4152013 dalle 14:30 in poi e chiedere di Croft.

VENDO per Sony PlayStation PAL i seguenti giochi: **Formula 1**, **Formula 1 '97**, **Monaco GP2**, **Tekken 2**, **FIFA '99**, **Time Crisis**, **Resident Evil**, **Resident Evil 2**, **Command & Conquer**, **Metal Gear Solid** a £20.000 cadauno; pistola Namco (per **Time Crisis**) a £35.000; 4 *joypad* normali a £5.000 (cadauno); sdoppiatore per 4 joypad e 3 *memory card* a £20.000; *mouse* per Sony PlayStation a £20.000 (tutto originale).
Per informazioni telefonare allo 0338/2768143 e chiedere di Alessandro.

VENDO per Sony PlayStation PAL i seguenti giochi: **FIFA '99** (£30.000), **Gran Turismo** (£30.000), **Final Fantasy 7** (£30.000), **Tekken 2** (£20.000), **Total NBA '97** (£20.000), **Formula 1 '97** (£25.000), **Actua Soccer 2** (£20.000) e **FIFA '97** (£20.000). Tutto il materiale è originale ed è in perfetto stato.
Per informazioni telefonare allo 02/9462846 e chiedere di Marco.

COMPRO/SCAMBIO giochi per PlayStation, solo versioni NTSC (USA o JAP), tra cui: **Guilty Gear**, **Bloody Roar 2**, **Metal Gear Solid**, **Final Fantasy 7** e **8**, **Ridge Racer Type 4**. Cerco inoltre Sega Dreamcast + accessori in buone condizioni, con o senza giochi. Annuncio sempre valido.
Per informazioni telefonare ore pasti allo 0766/818474 e chiedere di Diego.

VENDO per Sony PlayStation PAL: polsiera vibrante Mad Catz a £25.000, *Pro Action Replay* a £40.000, **Spyro The Dragon** a £65.000, **Rosco McQueen** a £60.000, **Formula 1 '98** a £80.000, **Command & Conquer: Red Alert** a £60.000.
Per informazioni telefonare allo 0172/493889 e chiedere di Nalin.

VENDO i seguenti giochi (versione PAL, originali e in perfette condizioni): **Vigilante 8** (£50.000), **NHL Face Off** (£25.000), **Ace Combat** (£40.000), **Command & Conquer: Red Alert** (£50.000). Vendo inoltre sempre in versione PAL per N64 **Goldeneye** (£70.000).
Per informazioni telefonare allo 0522/658383 e chiedere di Graziano o di Max.

Vendo per Sony PlayStation i seguenti giochi: **FIFA '99** (£45.000), **Ace Combat 2** (£25.000). I giochi sono tutti completi di istruzioni, originali ed in buone condizioni. Vendo inoltre 3 *joypad* sempre per PlayStation a £90.000 oppure a £30.000 uno normale e a £35.000 uno con Dual Shock.
Per informazioni telefonare allo 010/460174 e chiedere di Roberto.

CERCO i seguenti giochi per Sony PlayStation in versione PAL: **Thunderforce 5**, **Tekken 3**, **G-Darius**, **ISS Pro '98**, **Klonoa**, **Final Fantasy Tactics**, **Saga Frontier**, **Breath of Fire 3**, **Point Blank**, **Alundra** e altri.
Per informazioni telefonare dopo le 19 allo 0371/80417 e chiedere di Ferruccio.

CERCO console SNK Neo-Geo a cartucce (no CD), più giochi. Mi interessano anche giochi separatamente. Sono disposto a scambiare con PlayStation universale più **Tekken 3**, **Resident Evil 2**, **Ace Combat 2** etc... Tutto perfettamente funzionante e e con imballi originali. Garantisco massima serietà. Annuncio sempre valido.
Per informazioni telefonare allo 0368/7186096 o allo 0549/997508 (solo nei week-end) e chiedere di Francesco.

VISA ITALIA

VISA ITALIA

Dreamcast™

が身近になりました。

RISERVATO AI RIVENDITORI

Dreamcast JAP-USA-EUR con accessori ed oltre 50 titoli disponibili.

Tutte le macchine sono coperte da garanzia e certificate CE.

VISA Italia srl Via Baccio da Montelupo, 62 - FIRENZE tel. 055 7326.048 fax 055 7326.247
Via Casal del Marmo, 750b - ROMA tel. 06 6156.7336 fax 06 6156.7343
www.visaitalia.com **info@visaitalia.com**

MET

playstation 2000

>OFFERTA DEL MESE:
SONY PS-X UNIVERSALE
+JOYPAD TWIN SHOCK SUPPLEMENTARE
+MEMORY CARD
L. 350.000

>ACTION REPLAY CON
FUNZIONE DI MODIFICA UNIVERSALE **L. 59.000**

>ACTION REPLAY INTERNA CON FUNZIONE DI MODIFICA
UNIVERSALE PER PLAYSTATION 9000 **L. 69.000**

>KIT GRAFICI ADESIVI A SOLO **L. 25.000**

>NOVITA' DEL MESE
FIFA SOCCER 2000 (ITALIANO)
TOMB RAIDER 4 (ITALIANO)
GRAN TURISMO (JAP)
FINAL FANTASY VIII (ITALIANO)
MISSION IMPOSSIBLE

MICROMEDIA s.n.c., VIALE MONTENERO 12 ANGOLO VIA LATTUADA
ORARIO AL PUBBLICO: 9.30-12.30 15.00-19.30 (LUNEDI MATTINA CHIUSO)
VENDITA ANCHE PER CORRISPONDENZA
ACCETTIAMO PAGAMENTI CON CARTA DI CREDITO SULLE SPEDIZIONI
SERVIZIO ASSISTENZA ON-LINE
CASH & CARRY PER RIVENDITORI
MODIFICHE E RIPARAZIONI IN SEDE
TEL.02/54101044 (5 LINEE R.A.)
FAX.02/54101076

TUTTI I MARCHI SOPRA RIPORTATI APPARTENGONO AI LORO LEGITTIMI PROPRIETARI.

MICROMEDIA
MICROMEDIA s.n.c.
VIALE MONTENERO 12
20135 MILANO ITALY